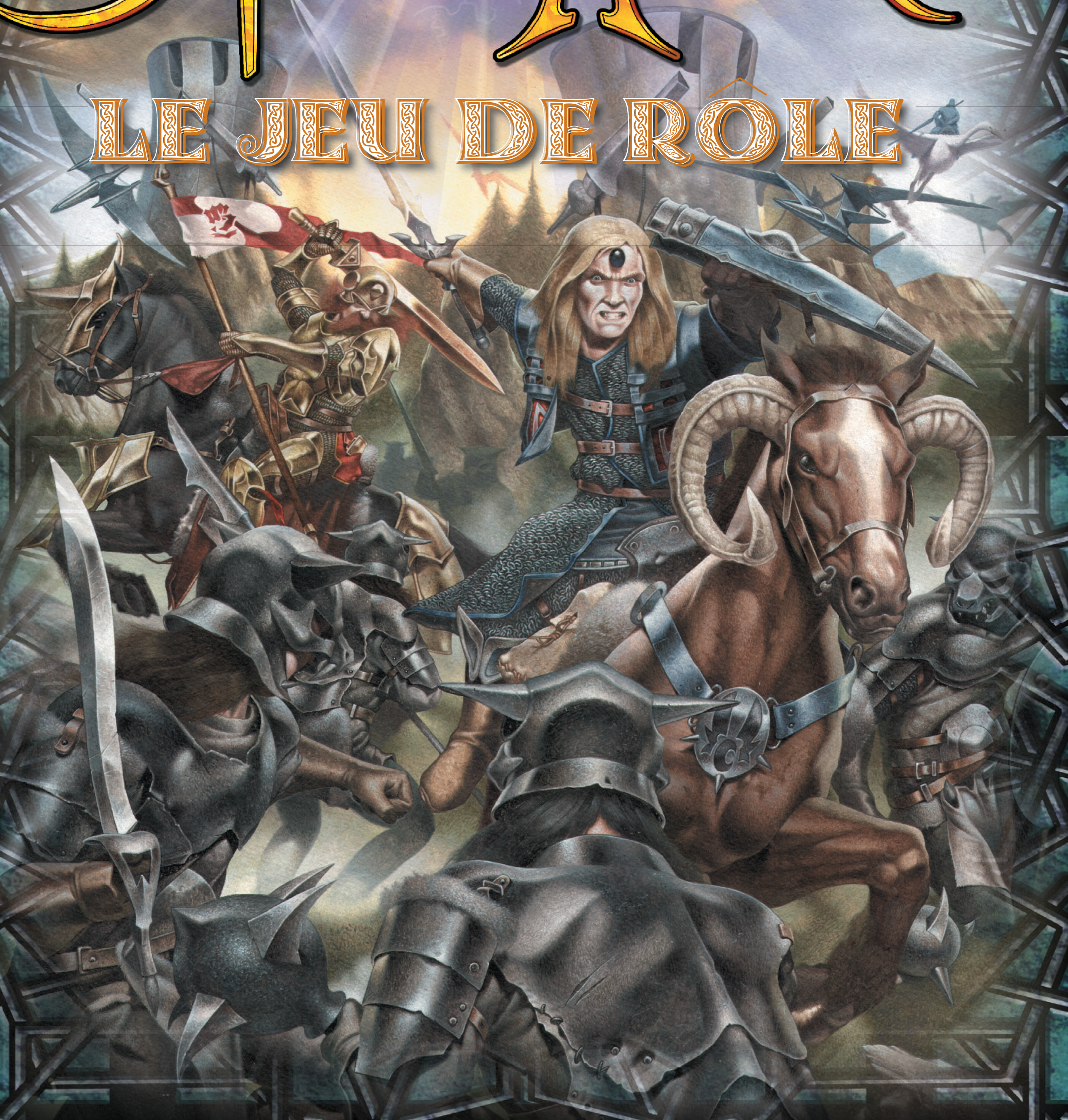
Michael Moorcock's

Hawkmoon

Le Jeu de Rôle



The Eternal Champion

RuneQuest

Michael Moorcock's Hawkmoon

Le Jeu de Rôle

Crédits

Auteur
Gareth Hanrahan

Editeur
Richard Ford

Couverture
Martin Hanford

Cover Design
Iordanis Lazaridis

Traduction
Sandrine Thirache

Corrections
Alexandre 'Thaumiel' Deynes
Christophe 'Zaoutir' Deneux

Logo RuneQuest
Anne Stokes

Directeur de la publication
Ian Belcher

Illustrations Intérieures
Leonardo Borazio, Ryan Horvath, Iordanis Lazaridis, Javier Charro Martinez, Regis Moulun, Chris Quilliams & Chad Sergesketter

Testeurs
Sean Brown, Tina Cook, Cindy Freeman, Craige Freeman, Mark Gedak, Tammy Gedak, Brian Gellineault, Kent Little, Paul Palmer & Robert Poulin

Directeur de Production
Alexander Fennell

Remerciements
Michael Moorcock

Sommaire

Information de Copyright

INTRODUCTION

Ce livre est une porte.

Traversez-la et laissez-vous emporter par les vents hurlants du temps à travers les corridors infinis du Multivers, loin dans le futur, peut-être dans une autre incarnation…

…et retrouvez-vous sur une terre sauvage et indomptée. Des marais et des forêts vous entourent de tous côtés et vous humez l'air salé alors que le vent souffle du sud. Surpris par votre présence soudaine, trois flamants écarlates géants, pris de panique, s'envolent dans le ciel multicolore. A travers un espace dans les broussailles, vous apercevez un sentier étroit qui s'enfonce dans les marais sur la rive est.

Quelque chose de répugnant se meut dans les eaux marécageuses, provoquant des éclaboussures qui viennent se briser contre vos cuisses. Sous la surface, une voix gloutonne et visqueuse babille et professe de terribles menaces. Vous distinguez dans la vase des yeux étrangement humains qui vous regardent. La terreur s'empare de vous alors que vous réalisez qu'il ne peut s'agir que de l'un de ces baragoins des légendes, des monstres qui autrefois étaient humains mais qui furent transformés par la plus noire des sorcelleries en des horreurs qui maintenant hantent les marécages de la Kamarg.

Le monstre glisse vers vous, la boue qui recouvre ses serres effilées comme des rasoirs se dissout dans l'eau. Il se ramasse sur lui-même prêt à bondir – puis s'arrête, relevant la tête un moment avant de disparaître dans l'obscurité. Un instant plus tard, vous entendez le bruit qui a renvoyé le monstre dans son repaire : le son de sabots martelant le sentier. Vous vous retournez et apercevez un cavalier en armure d'airain (pourquoi cette armure vous a-t-elle semblée d'Or et de Jais un court instant ?). Vous réalisez qu'il doit s'agir du Comte Airain lui-même, le Seigneur Gardian de Kamarg.

Suivez-le maintenant en esprit : il chevauche l'un des chevaux cornus de Kamarg, mais même cette magnifique monture peine sous le poids du comte de taille herculéenne et de son armure d'airain. Néanmoins, ils continuent le long du sentier jusqu'à ce qu'ils atteignent un terrain plus ferme. Alors que la nuit tombe sur la Kamarg, ils chevauchent à travers les terres arables étrangement fertiles qui entourent la ville d'Aigues-Mortes ; les paysans saluent leur comte bien-aimé en passant. D'un côté, une tour de guet isolée s'élève tel un fantôme de l'obscurité, d'étranges lueurs illuminant ses étages supérieurs. Le comte poursuit son chemin en direction de la petite colline surplombant la ville où se dresse l'antique bâtisse restant malgré tout confortable qui porte le nom de Château Airain.

Vous vous élevez, incorporel ; si haut au dessus de la Kamarg que les lumières du Château Airain ne sont plus que des flammes de chandelles au dessous de vous. La région marécageuse de la Kamarg s'étale comme la plus détaillée des cartes imaginables. Les frontières du domaine sont délimitées par un cercle de tours de guet, construites par le comte pour défendre sa demeure contre toute menace. Au sud, les marais de Kamarg s'étendent jusque dans la Mer du Milieu. A votre droite, à quelque distance, les lumières des bateaux de pêches s'en retournent dans leur port le long de la côte près de Marshais. A votre gauche s'étend la péninsule d'Espanyia, l'un des rares royaumes unis en Europe. Au-delà de la Mer du Milieu, le continent sauvage de l'Afric détient des secrets immémoriaux, mais votre attention se porte vers le nord, vers les Cours de l'Europe.

Votre esprit s'envole, emporté par le Mistral, un vent sauvage soufflant autour des montagnes Suisses, jusqu'à ce que toute l'Europe du nord soit sous vos yeux. Longtemps divisées par les guerres et les intrigues, une centaine de cités-états s'affrontent pour le pouvoir, montant leurs voisines les unes contre les autres pour gagner des territoires et du prestige. Les territoires situés entre les baronnies et les duchés sont devenus des terres plus sauvages que la Kamarg et remplies de mutants hideux et de bandits désespérés. Les habitants survivent tant bien que mal sur cette terre maudite tandis que les armées s'affrontent dans un millier de conflits. Les batailles de cette période sont menées à coups d'épées, d'arcs et de canons, ainsi qu'à coups de lances-feu et de sorcellerie qui transforment les chairs. Les guerres sans fin et les magies immondes du Tragique Millénaire ont presque détruit l'Europe ; en fait elles ont presque détruit le monde entier. La technologie fut perdue ; les grandes nations d'autrefois se sont écroulées pour devenir des états guerriers ; des cités se sont dépeuplées, d'autres furent contaminées par des mutations, des maladies ou la sorcellerie.

La nuit tombe sur l'Europe, et dans l'obscurité vous apercevez nettement une ligne de feux, des cités qui brûlent. Cette ligne forme un arc qui s'étend de la Hollandia jusqu'à

Bordeaux, marquant l'avancée des armées du Ténébreux Empire de Granbretanne. Pendant que vous dérivez vers le nord (ou sont-ce les feux qui se rapprochent de vous ?), votre attention est attirée sur une bataille particulière. Vous descendez en direction de la Germanie, vers ses frontières occidentales, vers la cité de Köln où les chemins pavés et les bâtiments pittoresques sont remplis de décombres et de cendres. Les forces aux masques d'animaux de l'Empire Ténébreux envahissent la province, pillant, violant et mettant le feu à tout. Les palissades jaunes sont arrachées pour fabriquer des potences, les enfants sont crucifiés le long des routes, les hommes sont assassinés pour leur viande et les femmes sont transportées dans des charrettes à boeufs en direction de la Granbretanne pour être utilisées dans les fosses de reproduction des sorciers-savants du Ténébreux Empire. Les armées de la Granbretanne ne peuvent être arrêtées, leur soif de conquête inépuisable et leur démence sans fin. Les flammes d'une Europe mise à feu se reflètent dans les joyaux faisant office d'yeux des masques bestiaux. Le fils du vieux Duc de Köln mène le reste de la garde dans une contre-attaque désespérée contre les bêtes mais une poignée d'hommes loyaux armés d'épées, quelque soit leur courage, ne peut gagner contre des lances-feu et des ornithoptères. Cependant, vous prenez note du visage creux du jeune noble et l'entendez hurlez son nom de famille comme un cri de guerre – "Hawkmoon ! Hawkmoon !"

Votre traversée de l'Europe en songe vous emmène plus loin au nord et à l'ouest, le long du chemin enflammé des conquêtes du Ténébreux Empire. Les routes sont sillonnées de potences, de gibets et de croix, les cités en ruine et incendiées, mais une fois passée la zone des batailles, la redoutable ingéniosité de la Granbretanne se manifeste. La région nord-ouest autour de la Normandia et Karlay est devenue le jardin du Ténébreux Empire. Les esclaves et les serfs triment la nuit dans des champs illuminés par des lampes électriques et fertilisés par des produits chimiques étranges déversés par des machines d'airain. La terre gémit de douleur sous un poids égal à dix fois ce qu'elle peut supporter et même le tout n'est pas assez suffisant pour alimenter les grandes armées qui font la guerre sur le continent. Au-delà, les derniers rayons du soleil couchant brillent un instant sur le long Pont d'Argent qui relie l'Europe à la Granbretanne.

Vous survolez le pont, ombre immatérielle dont les mouvements sont invisibles aux ornithoptères qui patrouillent incessamment autour de cette artère majeure de la conquête. Il fait nuit mais les armées marchent vers



l'est et traversent le pont, légions après légions de troupes masquées. L'ordre du Chien suit celui du Loup, puis vient le Vautour suivit du Rat, du Blaireau, du Hibou, du Faucon, du Tigre, du Sanglier et d'une centaine d'autres animaux, et tous ont dans le coeur une même cruauté inhumaine. Les habitants de la Granbretanne sont déments et n'ont d'amour pour aucune chose. Ils sont devenus blasés et ne sont amusés que par la torture et la conquête. Votre envol vous entraîne au coeur de leur noir domaine, au plus profond de la cité de Londra.

Et quelle cité ! Une fourmilière mi-tombeau mi-usine, un labyrinthe de rues, de tours, de châteaux et de fonderies, couche après couche de granit cauchemardesque et de ciment en forme de gargouilles, demeure de millions d'âmes qui peinent sans relâche au service des nobles masqués. Les cieux au dessus de Londra sont noirs de fumée et d'autres vapeurs immondes qui s'échappent des laboratoires et des usines chimiques de l'ordre du Serpent. La rivière Tames, autrefois claire, étouffe maintenant sous la pollution et les immondices fluides de poisons inconnus mais elle est toujours parcourue par les barques, les péniches et les bateaux de plaisance. Londra ne dort jamais, elle bat tel un monstrueux coeur noir et gonflé, regorgeant de machines de guerre, de légions, de sorcellerie et de haine pour tout ce qui vit. Au dessus de cette putrescente mais infiniment imposante montagne de saletés et de pierres se dresse le palais impérial de l'immortel Roi-Empereur qui a régné sur la Granbretanne depuis son trône sphérique pendant des douzaines de générations. Alors que vous survolez le palais, vous percevez que l'attention de Huon se fixe sur vous pendant un instant ; il vous connaît, il voit *à travers* vous ; il vous étudie et se détourne de vous, il vous considère comme insignifiant. Vous ne constituez aucune menace réelle pour son empire éternel.

La vitesse de votre vol s'accroît. En un instant, vous franchissez la zone des usines de la Granbretanne, puis les collines vierges du Yel, la contrée occidentale. La mer puis l'Eire sont traversés en un clin d'oeil et vous poursuivez le soleil couchant au dessus de l'océan de l'ouest, et peut-être vous retrouverez-vous dans la légendaire Amarehk, laquelle nous disent les sages resta intact durant le Tragique Millénaire et s'isola du reste du monde. Là-bas, on dit que les hommes sont des dieux.

Peut-être allez-vous voyager plus loin, jusqu'à ce que l'est rejoigne l'ouest et que votre forme sans corps flotte dans les cieux au dessus de l'Asiacommunista, une terre totalement inconnue et abritant, à ce que l'on dit, les plus étranges des créatures. Le monde d'autrefois a bien changé. La science était grande et pleine de gloire (pendant un moment, vous apercevez au dessous de vous une cité magnifique sur une île artificielle flottant au milieu de l'océan) et les secrets de la magie étaient connus (mais dans cet âge de déclin et d'oubli, qui peut dire quelle est la science perdue et quelle est la magie occulte – y a-t-il une différence entre les sortilèges et les formules, entre les amulettes et la technologie ?) mais l'avarice humaine et la peur restèrent inchangées en dépit de ces nouveaux et merveilleux pouvoirs. La guerre s'étendit comme une épidémie, et l'épidémie devint l'arme préférée de la guerre. Les populations moururent par milliards ou furent contaminées. Les cieux crachèrent la mort, le feu et le poison ; des machines déversèrent des sortilèges qui transformèrent les fondations de la réalité. Le temps et l'espace se tordirent ; des monstres furent fabriqués et le monde d'autrefois mourut après mille ans de carnages et de chaos.

Vous rattrapez le soleil couchant sur la côte de l'Amarehk. Une cité aux tours et aux flèches dorées émerge des brumes devant vous. Après les horreurs de Londra, cette nouvelle cité ressemble à un merveilleux rêve. Les flèches semblent vibrer doucement et le vent soufflant dans les rues émet une musique aérienne. Une lumière chaleureuse se déverse sur l'océan agité alors que vous approchez de la cité. C'est une vision idyllique, une demeure faite pour les dieux et non pour les hommes.

Quelque chose vous dit que la cité porte le nom de Dnark (une autre partie de vous lui donne un autre nom et murmure qu'elle n'est que l'un des aspects de Tanelorn, tout comme vous êtes un aspect d'une autre personne). Un désir profond de demeurer à Dnark s'empare de vous, un désir de rester ici dans cette cité du couchant doré pour toujours, même si vous n'êtes qu'un fantôme sans corps, une perspective flottante et rien de plus. Mais ce repos vous est refusé. Vous vous élevez plus haut vers les nuages percés par les plus hautes tours.

Alors vous vous retrouvez en présence du Bâton Runique lui-même, lequel est suspendu dans les nuages – ou dans un hall aérien – ou dans les rêves des hommes – au dessus de la cité. C'est un objet de d'apparence toute simple, un manche en métal gravé de runes et surmonté d'un rubis, mais qui est entouré par le pouvoir, la lumière, le temps et le destin. Des rayons et des symboles étranges dansent autour du Bâton Runique. Ses origines sont un mystère. Certains affirment qu'il fut créé durant le Tragique Millénaire, d'autres

murmurent qu'il fut la plus grande création des scientifiques et des sorciers de l'âge d'or de la Terre. D'autres encore qu'il provient des étoiles et fut ramené par les navires qui voyageaient autrefois dans les cieux. Certains récits suggèrent qu'il ne fut pas créé mais découvert et qu'il fait autant partie de l'univers que le soleil et la lune… ou qu'il est bien plus fondamental et aussi nécessaire que la gravité et le temps, que la Loi et le Chaos.

Les permutations sans fin du Bâton Runique vous entourent et vous recouvrent et vous vous élevez plus vite à présent, comme l'un des ces vaisseaux d'antan qui se mettaient sur orbite. Le monde entier s'étend au dessous de vous, divisé entre lumière et obscurité. La forme des continents est la même que celle des temps passés – ici l'Amarehk, ici l'Arabie, ici l'Asiacommunista, là l'Europe usée et torturée – mais c'est un nouvel âge, né dans le feu et la souffrance, et cependant condamné à une plus grande obscurité alors que l'Empire de Granbretanne s'efforce de conquérir le monde entier.

Soudain, la force étrange ou le rêve qui vous maintenait se brise et votre esprit plonge vers la terre. Votre conscience se fragmente sous les vents rugissants et un millier de "moi" potentiels hurlent dans la confusion ! La clameur des possibilités assaillent votre esprit : *Je suis un loyal chevalier de Köln ! Je suis un chasseur de géant de l'immensité sauvage ! Je suis un pillard de Scandie ! Je suis un courtisan d'Espanyia, un fabriquant de machines trapu vivant dans les tunnels en dessous des montagnes Suisses, un pillard de tombe d'Italia, un seigneur de la guerre mutant des steppes de Moskovie, un terroriste affrontant le Ténébreux Empire depuis les égouts de Londra ! Je suis un monstre, un héros, un voleur ! Je suis un sorcier, éduqué par un maître qui demeure dans une tour flottante ! Je suis un équilibriste et un bouffon dans les rues de cristal de Parye! Je suis une créature née dans une cuve d'un laboratoire humide et je ne connais rien de ma destinée ! Je suis un derviche de Syrie et je tue les fantômes avec mon épée ! Je suis un pirate sur un ornithoptère, j'assaille les navires depuis les airs ! Je suis un érudit qui recherche la vérité ! Je suis un mercenaire à vendre ! Je suis un tueur sans remords, un médecin sans peur, une femme sans passé, un homme sans espoir ! Je suis un million de possibilités dans cette nouvelle Europe étrange, dans ce monde hanté par les démons.* Quelque chose en vous choisit un chemin – ou peut-être qu'une rotation du Bâton Runique remanie les possibilités, et votre identité prend forme dans votre conscience comme un homme ajustant un casque sur sa tête…

Hawkmoon ? Bâton Runique ? Le Multivers ? Qu'est-ce ?

Si vous n'avez jamais lu les romans d'*Hawkmoon*, sautez jusqu'au chapitre Les Exploits d'Hawkmoon, lequel explique les évènements de la série.

… et vous vous retrouvez une fois de plus dans les marais, dans la Kamarg qui est votre demeure. Vous êtes l'un des soldats du Comte Airain, un gardian de la Kamarg. Vous ajustez votre lance-feu dans votre main et traversez les eaux boueuses jusqu'à ce que vous atteigniez le sentier. Encore un heure de marche et vous arriverez à la tour de guet. Aucun danger ne viendra menacer la Kamarg cette nuit et tout est tranquille – pour le moment.

Tout en marchant, vous vous demandez quel était ce rêve étrange. Sans aucun doute provoqué par les gaz du marais ou quelque autre sortilège lancé sur vous par ce satané baragoin ! Un rêve dans lequel vous avez vu toute l'Europe - ainsi que le Bâton Runique. Peut-être que le poète philosophe Noblegent sait quelque chose au sujet de ces visions et vous songez à demander son avis, cependant vous mettez cette idée de côté. Le sentier à travers les marais est traître. Même pour un gardian, les rêves des autres régions, d'autres vies et d'aventures sont une distraction pour la tâche présente. Laissez le Bâton Runique face à sa destinée – vous avez votre propre vie à mener. Le Comte Airain aura besoin de vous au matin…

Haute Histoire du Bâton Runique

Alors que vous et vos amis faites vos premiers pas dans l'univers d'Hawkmoon, qui allez-vous être et qu'allez-vous faire ? Avant de créer vos personnages en utilisant les règles du chapitre Création de Personnages, les joueurs et le Maître de Jeu doivent décider quel genre de campagne ils veulent mener. Est-ce que les personnages joueurs sont de vieilles connaissances ou vont-ils se rencontrer au cours du jeu ? Sont-ils tous nobles, chevaliers, mercenaires ou sont-ils un groupe d'aventuriers disparate ? Essaient-ils seulement de survivre ou ont-ils un but, ou bien le destin va-t-il les trouver ?

Nul besoin de planifier chaque aspect du jeu lorsque vous commencez à jouer – après tout, Hawkmoon débute en tant qu'assassin programmé pour tuer le Comte

Airain et termine ses aventures comme Champion Eternel en affrontant des horreurs cosmiques au-delà du Multivers. De même, nul ne peut prédire où vos aventures vont vous entraîner. Créer un personnage pour le jeu d'*Hawkmoon* correspond à faire ses premiers pas sur une route vers des possibilités infinies. Ici, cependant, il existe quelques bons points de départ pour des concepts de groupe et des premières aventures :

Un Seigneur et son Entourage

Dans cette campagne, les personnages font partie d'une famille noble accompagnée de ses serviteurs. Par exemple, un joueur peut être le jeune comte d'un domaine, un autre peut être sa soeur (qui étudie la sorcellerie en secret), un autre peut être le vieux conseiller du comte, un autre le capitaine de la garde, un autre un alcoolique et bon à rien de cousin et ainsi de suite. Les personnages doivent diriger le domaine, résoudre les problèmes internes tels que les bandits, les conseillers corrompus, les épidémies et ainsi de suite, tout en le défendant des menaces externes telles que les invasions. Le château de la famille est le quartier général des personnages. Les aventures peuvent inclurent :

- Le personnage est appelé à présider dans un procès concernant un meurtre et dans lequel un chef de guilde est accusé du crime. Les personnages sont amenés à enquêter sur celui-ci.
- Un monstre dangereux rôde dans les forêts empoisonnées du domaine. Les personnages doivent se mettre en chasse pour tenter de le détruire.
- Le souverain du personnage arrive en visite, les personnages doivent distraire le noble et sa cour et le protéger contre des assassins et autres dangers.
- Un émissaire de Granbretanne arrive à la cour et offre une alliance. Comment vont réagir les personnages lorsque les forces du Ténébreux Empire vont les menacer ?

Mercenaires

L'Europe est une terre harassée par les guerres et les conflits, aussi les épées à louer vont toujours trouver du travail. Les campagnes de mercenaires n'ont pas besoin d'être une série de combats – les personnages peuvent être employés pour un autre genre de travail comme occuper une cité, protéger une caravane marchande, retrouver la fille en fuite d'un noble, affronter des barbares mutants ou espionner la Granbretanne. Dans un campagne de mercenaires, les personnages sont tous des soldats mercenaires mais elle offre également des opportunités pour des variations. Un joueur peut-être une noble commandant le groupe, un autre un soldat vétéran cynique, un médecin, un artilleur, un dément, un jeune homme avec un secret, une femme assassin et ainsi de suite.

- Les personnages capturent un Grand Connétable de Granbretanne. Demander une rançon à son ordre pour sa libération devrait valoir plus d'un millier de pièces d'or pour les personnages – mais vont-ils laisser vivre un tel monstre ? Et peuvent-ils empêcher les autres ennemis de la Granbretanne de lui trancher la gorge avant qu'ils ne ramènent leur captif chez lui ?
- Les personnages sont engagés pour défendre une cité contre l'avancée d'une armée mais il devient clair que la bataille est sans espoir - la cité semble perdue. Les personnages vont-ils s'enfuir ou vont-ils trouver un moyen de sauver la cité ?

Pillards de Tombes et Erudits

La science des âges passés repose sous terre dans d'innombrables tombes et laboratoires de recherche. Les souterrains comprennent des mutants hideux et des machines défensives en métal mais contiennent également des trésors cachés incomparables. Les sorciers conduisent des expériences bizarres dans des tours isolées, invoquant des entités démoniaques pour dévorer des villages entiers afin de parfaire leurs recherches. Les personnages peuvent interpréter des érudits et des explorateurs armés qui tentent de redécouvrir des choses du passé avant qu'elles ne soient perdues à jamais. En plus d'érudits, de scribes et d'archéologues, une telle campagne pourrait voir les joueurs interprétés des voleurs, des combattants, des sorciers ainsi que des créations des temps passés, tels que des golems.

- Une ancienne carte révèle l'endroit d'une arme nucléaire. Cependant, les personnages découvrent qu'un seigneur de la Granbretanne possède aussi une copie de cette carte dans sa bibliothèque mais n'a pas encore réalisé son importance. Si les personnages s'élancent sur les traces de l'arme, ils vont peut-être alerter le Granbreton de l'existence de ce secret.
- Des lumières sont aperçues dans les cieux au-dessus de l'Europe. Est-ce que les enfants de la Terre qui se sont éparpillés dans les cieux sont de retour, et si oui, les personnages vont-ils pouvoir les contacter ?

- Les personnages sont capturés par un érudit rival – le seigneur Agonosvos, l'immortel créateur de monstres. Les personnages possèdent quelques secrets qu'il désire. Peuvent-ils s'échapper avant qu'il n'apprenne ce secret – ou qu'il ne les transforme en monstres ?

Agents à la Cour

Les personnages peuvent être des serviteurs experts et des agents de l'un des grands rois d'Europe, tels que celui d'Espanyia ou de Berlin. Ils sont des espions et des agents secrets envoyés par le roi en mission spéciale, laquelle ne peut-être confiée à personne d'autre. Un personnage peut être un expert en déguisement, un autre un duelliste compétent, un autre peut piloter un ornithoptère noir avec une protection magique contre la détection, un autre être une séductrice experte et ainsi de suite.

- La menace de la Granbretanne peut rapprocher des ennemis naturels. Les personnages sont envoyés en mission de paix secrète à la cour d'un rival afin d'offrir une alliance contre le Ténébreux Empire. Beaucoup de personnes – les seigneurs de la cour rivale, les partisans de la guerre dans la patrie des personnages et les Granbretons eux-mêmes – s'opposent à un tel traité. Les personnages vont-ils arriver à transmettre leur message au seigneur de la cour rivale ?

- L'un des nobles à la cour commet des atrocités abominables et d'un tel barbarisme qu'il doit être arrêté – mais sa famille est ancienne et respectée et la cour ne peut agir contre lui de façon directe. Les personnages doivent assassiner ce seigneur et s'assurer qu'un membre plus malléable de sa famille hérite de son domaine.

- Un espion Granbreton dans la cour transmet des informations aux ennemis du roi dansle Ténébreux Empire. Qui est cet espion ? Ce pourrait-il que ce soit l'un des personnages ?

Voleurs

Les grandes cités d'Europe sont assez riches pour que des voleurs ambitieux aient leur choix de butins. Les personnages peuvent être un groupe de voleurs ou d'escrocs, voler les riches pour donner aux… en fait, probablement à eux-mêmes. Ils peuvent également être des brigands cachés dans des bois et qui se battent contre un seigneur corrompu et opprimant ses sujets. Les concepts de personnages comprennent l'escroc, le noble en exil tombé en compagnie de voleurs, le prêtre corrompu, le jeune garçon des rues, le cambrioleur discret, l'expert en serrurerie et mécanismes et ainsi de suite.

- Une noble Granbretonne arrive dans la cité des personnages. Elle porte un masque serti d'or et de pierres précieuses. Dérober le masque ferait la gloire et la fortune des personnages – mais qu'elle est la raison de la présence de cette Granbretonne et quelle horreur se cache derrière le masque ?

- Les personnages sont engagés pour dérober le manuscrit de sortilèges d'un érudit. La tour de ce dernier est défendue par toute sorte de pièges magiques et de gardiens. L'homme qui les emploie semble aussi être un sorcier. Dans quelle bataille magique sont-ils impliqués et que renferme le manuscrit ?

- L'un des voleurs est capturé et condamné à être pendu. Les personnages peuvent-ils le secourir avant qu'il ne soit trop tard ?

Agents du Bâton Runique

Le mystérieux Bâton Runique contrôle la destinée à travers le monde. Il possède de nombreux serviteurs afin de propager ses intentions secrètes, du Guerrier d'Or et de Jais à Orland Fank en passant par de nombreux espions et agents de moindre importance. Les personnages peuvent être envoyés dans toute sorte de missions bizarres, dans l'Europe Tragique ou même dans des territoires ou des mondes au-delà. Tout personnage, de n'importe quelle période ou monde, peut être amené à servir le Bâton Runique .

- Les expériences de Taragorm, maître du Palais du Temps dans la terrible Londra, perturbent le destin. Une de ses machines doit être immédiatement détruite mais elle est protégée dans le Palais. Comment les personnages vont-ils pénétrer dans Londra pour saboter la machine ?

- Une jeune fille de l'Europe Tragique est passée à travers une porte dans un autre monde, tel que Garathorm. Elle a une destinée à accomplir en Europe aussi doit-elle être secourue. Les personnages doivent découvrir la porte, la traverser et retrouver la jeune fille dans le monde étranger.

- Un voyageur d'un autre temps arrive à Mirenburg. Quel est son but dans cette cité hantée ? Les personnages doivent retrouver cet aventurier du

temps et découvrir ce qu'il veut, et s'il est au service de la Loi, du Chaos ou de la Balance. S'il défie le Bâton Runique, il devra être assassiné.

Joueurs ? Maître de Jeu ? Jeu de Rôle ? Qu'est-ce Que C'est ?

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle sur papier auparavant, bienvenue ! Le jeu de rôle peut paraître étrange au premier abord mais il est facile à apprendre. C'est essentiellement une forme d'interprétation et de narration improvisées. Une personne joue le rôle du Maître de Jeu. Il décrit la scène et la situation et interprète les personnages secondaires et les antagonistes. Les autres personnes sont les joueurs, lesquels interprètent un personnage particulier (appelé bien sûr personnage joueur). Les Personnages Joueurs sont les protagonistes du jeu. Par exemple, si les romans d'*Hawkmoon* avaient constitué un jeu de rôle, alors Hawkmoon, Oladahn, D'Averc et ainsi de suite en auraient été les personnages joueurs. Le Comte Airain et le Guerrier d'Or et de Jais auraient probablement été des personnages spéciaux interprétés par le Maître de Jeu afin d'aider les personnages ou de les conseiller en temps de besoin.

Le Maître de Jeu décrit la scène et les joueurs décident de la réaction de leurs personnages. Le Maître de Jeu utilise ensuite les règles pour déterminer les résultats de l'action des personnages. Voici comment la confrontation au château du Dieu Fou aurait pu se dérouler :

Maître de Jeu : Le dément Stalnikov bondit sur vous depuis l'obscurité en criant qu'il va vous empêcher de vous emparer de son Amulette Rouge. Il a une épée et il charge Hawkmoon !
Le Maître de Jeu lance un dé de pourcentage et obtient 22 - une réussite. Il frappe Hawkmoon, qu'est-ce que tu fais ?
Joueur de Hawkmoon : Je pare ! *Le joueur d'Hawkmoon lance les dés et réussit son test de Parade contre l'attaque de Stalnikov, bloquant le coup.* J'ai réussit à le bloquer… bien, est-ce que je peux contre-attaquer ?
Maître de Jeu : Bien sûr.
Joueur de Hawkmoon : Je vais essayer de l'atteindre au coeur. Attaque précise à la poitrine. *Il lance les dés et réussit.*
Maître de Jeu : Il ne résiste même pas, comme s'il voulait être libéré de cette vie. Ta lame lui perce le coeur et il s'écroule.
Joueur d'Oladahn : Je vais tenter de renforcer la porte avant que les Granbretons n'arrivent.
Joueur de D'Averc : Quant à lui, D'Averc ne se sent pas très bien… mais il y a une jeune fille à moitié nue ici, n'est-ce pas ?
Maître de Jeu : Oui, le fait de tuer le Dieu Fou a libéré Yisselda Airain de l'emprise de son sortilège et vous avez ôté l'armure qu'elle portait. Elle tremble et semble terrifiée.
Joueur de D'Averc : Et à moitié nue, n'est-ce pas ?
Maître de Jeu : *Soupire*. Oui.
Joueur de d'Averc : *Mon dieu !* Je m'en vais réconforter cette pauvre fille comme seul le peut Huillam D'Averc !
Joueur de Hawkmoon : Hum, Yisselda est la femme d'Hawkmoon. C'est à moi de m'en occuper.
Joueur de D'Averc : N'es-tu pas en train de dépouiller le corps de Stalnikov de son Amulette Rouge ?
Joueur de Hawkmoon : Cette satanée chose ? Non. Hawkmoon tourne les talons et place son manteau sur les épaules de Yisselda.
Maître de Jeu : *Interprétant Yisselda.* Oh, Dorian, toutes les horreurs que j'ai vécu ces derniers mois. Capturée par tel et tel groupe, voyageant des centaines de lieues. Je ne sais même pas où se situe cet endroit infernal. Je n'ai aucun souvenir des derniers jours, excepté celui d'un cauchemar dans lequel je me battais avec moi-même contre le désir de te tuer.
Joueur de Hawkmoon : Je l'attire dans mes bras et enroule le manteau autour d'elle en essayant de la calmer. *Interprétant Hawkmoon*. Ce n'était qu'un cauchemar, c'est tout. Viens, nous devons partir. Hm, sait-elle ce qui est arrivé au Comte Airain ?
Maître de Jeu : Elle vous dit que le Comte Airain est toujours en vie mais atteint d'un sombre désespoir. Il pense qu'Hawkmoon est mort et que la Kamarg est condamnée. Oh, Oladahn est près de la porte, n'est-ce pas ?
Joueur d'Oladahn : Oui.
Maître de Jeu : Fais-moi un test de Perception.
Joueur d'Oladahn: *Lance les dés.* Oui, une réussite.
Maître de Jeu : Tu entends un bruit de fracas au dehors. Quelqu'un a réussi à franchir la porte extérieure du château.
Joueur d'Oladahn : Aïe. Je cherche tout autour une cachette d'où je pourrais tirer avec mon arc.
Joueur de D'Averc : Cette pièce a-t-elle d'autres sorties ?
Maître de Jeu : Oladahn découvre un petit rebord depuis lequel il devrait pouvoir tirer et qui lui donne un champ de tir sur toute la salle du trône en entier. Et il n'y a pas d'autres sorties. Vous pouvez maintenant entendre des cris et des hurlements bestiaux à l'extérieur. Il y a maintenant des douzaines de Granbretons dehors.
Joueur de D'Averc : *Merde*.

CREATION DE PERSONNAGE

Habiles stratèges *au courage féroce, peu soucieux de la mort, à l'âme corrompue et perverse, haïssant tout ce qui vie et acharnés à semer la mort et la destruction, les Barons de Granbretanne détenaient le pouvoir et faisaient défiler l'étendard du Roi-Empereur Huon dans toute l'Europe ; le continent tout entier leur était soumis ; d'Ouest en Est, ils avaient porté leur bannière jusqu'aux lointaines contrées qu'ils voulaient dominer. Aucune force ne semblait pouvoir arrêter la vague de leur armée mortelle.*

Bien sûr, plus personne ne songeait à leur résister. Avec un orgueil quelque peu insolant et un mépris glacial, ils exigeaient des nations entières comme tribut et ce tribut était payé.

A travers tous les pays soumis, peu gardaient l'espoir. De ceux-là, peu osaient exprimer cet espoir…
– Haute Histoire du Bâton Runique

Caractéristiques

Tous les personnages et les créatures possèdent sept caractéristiques.

Force (FOR) : Force brute du personnage, elle affecte le montant des dommages infligés, quelle arme il manie avec efficacité, combien il peut soulever et ainsi de suite.

Constitution (CON) : Mesure la santé de l'aventurier. Elle affecte le nombre de dommages qu'il peut recevoir au combat et sa résistance à la maladie et aux autres maux.

Dextérité (DEX) : Agilité, coordination et vitesse d'un personnage. Elle est utilisée dans de nombreuses actions physiques, y compris le combat.

Taille (TAI) : Indication de la masse de l'aventurier et, tout comme la FOR et la CON, peut affecter le nombre de dommages donnés ou reçus. Contrairement aux autres caractéristiques, un score élevé en Taille n'est pas toujours un avantage. Un personnage imposant peut recevoir plus de dommages mais un personnage de petite taille se déplace plus facilement dans l'ombre.

Intelligence (INT) : Capacité d'un personnage à résoudre les problèmes, à analyser les informations et à mémoriser les instructions. C'est une caractéristique très utile pour les aventuriers érudits ou sorciers.

Pouvoir (POU) : Peut-être la plus abstraite des caractéristiques, le Pouvoir mesure la volonté du personnage, sa force intérieure.

Charisme (CHA) : Il quantifie à la fois l'attraction du personnage et ses qualités de chef.



Distribution de Points

Au choix du Maître de Jeu, les joueurs peuvent distribuer des points parmi leurs Caractéristiques au lieu de lancer les dés pour celles-ci. Avec ce système, chaque Caractéristique commence à 6 et un joueur peut allouer 44 points entre ses sept scores. Aucune Caractéristique ne peut dépasser 18 avec cette méthode. Le système de distribution de points crée des personnages plus spécialisés et moins variés que ceux créés avec des lancers de dés.

Déterminer les Caractéristiques

Les joueurs vont avoir besoin d'un certain nombre de dés à six faces afin de générer les Caractéristiques de leur personnage. Il existe deux méthodes différentes pour générer des Caractéristiques en fonction du type de la Caractéristique. L'INT et la TAI ont un plus grand score de base afin de dépasser le niveau d'intelligence des animaux et des créatures dont les formes adultes sont naturellement plus petites que les humains. Lancez les dés suivants afin de déterminer les Caractéristiques de l'aventurier :

Force (FOR) : Lancez 4D6, ôtez le dé le plus bas et additionnez les dés restants.

Constitution (CON) : Lancez 4D6, ôtez le dé le plus bas et additionnez les dés restants.

Dextérité (DEX) : Lancez 4D6, ôtez le dé le plus bas et additionnez les dés restants.

Taille (TAI) : Lancez 2D6 et additionnez les dés. Ajoutez 6 au résultat.

Intelligence (INT) : Lancez 2D6 et additionnez les dés. Ajoutez 6 au résultat.

Pouvoir (POU) : Lancez 4D6, ôtez le dé le plus bas et additionnez les dés restants.

Charisme (CHA): Lancez 4D6, ôtez le dé le plus bas et additionnez les dés restants.

Le Maître de Jeu peut également permettre à ses joueurs d'assigner leurs lancers à des Caractéristiques spécifiques, afin qu'un joueur désireux de jouer un combattant imposant puisse échanger un résultat de 15 dans son CHA avec celui de sa FOR par exemple. Les joueurs ne devraient pas être permis de changer leur score d'INT ou de TAI avec l'une des cinq autres caractéristiques.

Modificateur de Dommages

Total FOR et TAI	Modificateur de Dommages
1–5	–1D8
6–10	–1D6
11–15	–1D4
16–20	–1D2
21–25	+0
26–30	+1D2
31–35	+1D4
36–40	+1D6
41–45	+1D8
46–50	+1D10
51–60	+1D12
61–70	+2D6
71–80	+2D8
81–90	+2D10
91–100	+2D12
101–120	+3D10
121–140	+3D12
141–160	+4D10
161–180	+4D12
181–200	+5D10

Attributs

Un ensemble de scores secondaires définit exactement ce dont un personnage est capable.

Actions de Combat (AC) : Le nombre d'actions qu'un personnage peut effectuer dans un Tour de Combat.

Actions de Combat

DEX	Actions de Combat
6 ou moins	1
7–12	2
13–18	3
19 ou plus	4

Modificateur de Dommages (MD) : Le Modificateur de Dommages est appliqué à chaque fois que le personnage utilise une arme de mêlée ou à distance.

Points de Vie

	Total TAI + CON								
Parties du Corps	**1–5**	**6–10**	**11–15**	**16–20**	**21–25**	**26–30**	**31–35**	**36–40**	**+5**
Par Jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Par Bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+1
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

Points de Vie (PV) : Ils déterminent combien de dommages le personnage peut subir avant de tomber inconscient ou de mourir. Ces Points de Vie sont localisés sur certaines parties du corps du personnage.

Rang d'Action (RA) : Il détermine la rapidité du personnage au combat. Pour connaître le Rang d'Action du personnage, ajoutez INT et DEX, divisez par deux et arrondissez au nombre supérieur.

Compétences de Base

Les aventuriers possèdent des Compétences de Base qui leur permettent d'effectuer des actions à différents niveaux de savoir-faire.

Chaque compétence de base est calculée d'après le total de l'une ou de plusieurs Caractéristiques. Certaines compétences sont pénalisées par d'autres Caractéristiques.

La table de Compétences de Départ liste toutes les Compétences de Base que chaque personnage possède et les Caractéristiques utilisées afin de déterminer le score de base de la Compétence. Si une Caractéristique est listée comme malus, déduisez la du score de base de la compétence.

Expérience de Départ

Trois étapes déterminent l'expérience de départ du personnage. Premièrement, le joueur doit choisir sa culture et sa région d'origine. Celles-ci lui font gagner certains bonus, reflétant son éducation, pour ses compétences de départ. Deuxièmement, le joueur choisit une profession et gagne d'autres compétences associées avec celle-ci. Troisièmement, le joueur dépense ses points de compétences gratuits.

Culture d'Origine

La plus grande majorité des habitants de l'Europe est composée de paysans, de citadins ou de nobles avec des peuples civilisés regroupés autour des principaux centres urbains tels que Parye ou Mahdrid, de marins le long des côtes, en particulier la Mer du Milieu, de nomades du désert en Syrie ou au Moyen Orient, de nomades de l'Artic dans les régions les plus sauvages de la Scandie ou de la Moskovie – et de barbares pressant de tous côtés. Après avoir choisi la culture d'origine de votre personnage, sélectionnez une des régions listées et appliquez les modificateurs appropriés détaillés dans le chapitre Géographie.

Le joueur est libre de choisir la culture d'origine de son personnage (avec l'accord du Maître de Jeu), laquelle détermine les bonus de compétences, l'argent de départ

Compétences de Départ

Compétences de Base	Bonus	Malus
Acrobatie	DEX	
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR	
Canotage	FOR	
Chant	CHA	
Conduite	10+POU	
Connaissance (Animal)	INT	
Connaissance (Monde)	INT	
Connaissance (Plante)	INT	
Discrétion	10+DEX	–TAI
Endurance	30+CON+POU	
Equitation	DEX+POU	
Esquive	10+DEX	–TAI
Evaluer	INT	
Influence	10+CHA	
Lancer	DEX	
Passe-Passe	DEX	
Perception	INT+POU	
Persévérance	30+CHA+ POU	
Premiers Soins	INT	
Compétences d'Armes	**Bonus**	**Malus**
Arme à Distance	DEX	
Arme de Mélée	FOR+DEX	

et les compétences avancées disponibles. Les cultures d'origine disponibles sont listées ci-dessous. La plupart des aventures dans *Hawkmoon* vont prendre place dans l'Europe du Tragique Millénaire mais il est possible de vivre des aventures en Amarehk ou en Asiacommunista.

La table de Culture d'Origine liste les différents bonus que chaque culture offre au personnage. Les bonus de Compétences de Base sont directement ajoutés aux scores de compétences de base du personnage.

Les Compétences Avancées ont un score de départ égal à leur Caractéristique de base auquel s'ajoute le bonus indiqué.

Barbare

Le chaos du Tragique Millénaire a fait que de nombreux peuples ont abandonné la civilisation et les murs des cités pour devenir des barbares des régions sauvages. Les brigands nomades et les charognards sont regroupés en petites tribus. Les barbares n'ont ni éducation ni raffinement mais sont physiquement résistants et habitués au combat. Le Ténébreux Empire a employé des barbares comme troupes mercenaires à l'occasion – par exemple, la légion du Vautour a pour origine les tribus barbares des steppes en provenance de Moskovie. La rumeur affirme que la majorité de l'Afric est gouvernée par des rois prêtres qui dirigent des nations barbares impressionnantes.

Citadin

Parmi toutes les cités autrefois grandioses de l'Europe, seule Londra garde la taille et la population d'avant le cataclysme. La majorité des autres métropoles sont en partie abandonnées ou se sont effondrées – certaines furent les cibles des attaques dévastatrices du Tragique Millénaire, d'autres furent tout simplement désertées lorsque la nourriture vint à manquer ou que les attaques des pillards se firent plus prononcées. Les petites villes sont les nouveaux centres commerciaux et de transit à travers l'Europe.

Enclave Scientifique

Il existe des endroits dans le monde où la science des temps reculés n'a pas entièrement été perdue, où l'horreur du Tragique Millénaire n'a pas détruit toutes les merveilles du passé. Dans ces petites enclaves, les merveilles de technologie sont courantes ; des machines et des engins vivants se déplacent entre les dimensions. Ces enclaves doivent rester cachées sinon les sorciers-savants avides du Ténébreux Empire vont venir s'en emparer.



Marin

Dans les temps reculés, la rumeur affirme que les gens utilisaient des véhicules de métal propulsés par des moteurs à combustion interne, des champs magnétiques et par des forces subtiles et mystérieuses et maintenant oubliées. Les sources d'énergie naturelles, telle que le pétrole, se sont taries ; En Europe, seule la Granbretanne peut se payer la construction de véhicules autopropulsés à grande échelle. Le reste du continent s'est tourné vers d'autres méthodes de transport : le cheval et la voile. Les bateaux à voile naviguent une fois de plus sur la Mer du Milieu, la Mer Norvégienne et les détroits de Granbretanne.

Noble

L'Europe est retournée aux vieux modèles de la féodalité et des lignées de sang. Les nobles d'Europe sont divisés en factions et sont en conccurence de façon presque constante. Quand ils ne sont pas en conflit, ils s'affrontent dans des joutes, des tournois, des duels ou encore dans les arts et la mode. Certains nobles sont avisés et justes, certains sont cruels, stupides, bienveillants et d'autres sont forts ou faibles. Les nobles ne sont pas tous des seigneurs – les fils cadets ne peuvent espérer hériter du domaine de leur père, aussi deviennent-ils mercenaires, érudits ou aventuriers.

Culture d'Origine

Culture	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Argent de Départ
Barbare	Athlétisme +10%, Discrétion +5%, Endurance +10%, Perception +5% **Deux au Choix (à +5%) :** Canotage, Connaissance (Animal), Connaissance (Plante), Equitation **Trois au Choix (à +10%) :** Hache (1M), Marteau (1M), Hache (2M), Marteau (2M), Arc, Bâton, Bouclier, Dague, Fronde, Lance, Sarbacane, Bagarre, Lancer	Connaissance (Région), Langage (Natif) +50%, Survie **Une au Choix :** Artisanat, Connaissance, Danse, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument, Pister	4D6x20 pièces d'argent
Citadin	Connaissance (Monde) +10%, Evaluer +10%, Influence +10% **Deux au Choix (à +10%) :** Canotage, Conduite, Discrétion, Endurance, Passe-Passe, Persévérance **Deux au Choix (à +10%) :** Epée (1M), Marteau (1M), Arbalète, Arme d'Hast, Bouclier, Dague	Connaissance (Région), Connaissance de la Rue, Langage (Natif) +70% **Une au Choix :** Artisanat, Connaissance, Danse, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument, Langage, Navigation	4D6x50 pièces d'argent
Enclave Scientifique	Discrétion +10%, Passe-Passe +10%, Perception +10% **Deux au Choix (à +5%) :** Epée (1M), Bagarre, Bâton, Bouclier, Lance-Feu, Rapière. **Deux au Choix (à +15%) :** Connaissance (Animal), Connaissance (Monde), Connaissance (Plante), Endurance, Premiers Soins.	Langage (Natif) +80% **Trois au Choix :** Artisanat, Arts Martiaux, Connaissance, Expression Artistique, Ingénierie, Mécanismes, Médecine, Piloter (Ornithoptère).	4D6x25 pièces d'argent
Marin	Acrobatie +5%, Athlétisme +10%, Canotage +15%, Chant +5%, Connaissance (Animal) +5%, Connaissance (Monde) +10%, Esquive +5%, Lancer +5% **Deux au Choix (à +10%) :** Epée (1M), Marteau (1M), Bagarre, Dague	Connaissance (Région), Langage (Natif) +60% **Une au Choix :** Artisanat, Connaissance, Langage, Navigation	4D6x25 pièces d'argent
Noble	Connaissance (Monde) +10%, Influence +10%, Persévérance +10% **Deux au Choix (à +5%) :** Equitation, Esquive, Evaluer, Perception **Deux au Choix (à +15%) :** Epée (1M), Epée (2M), Bouclier, Dague, Rapière	Connaissance (Région), Langage (Natif) +80% **Deux au Choix :** Artisanat, Connaissance, Courtoisie, Danse, Eloquence, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument, Langage, Navigation	4D6x100 pièces d'argent
Nomade	**Désert** : Athlétisme +5%, Connaissance (Monde) +5%, Discrétion +5%, Equitation +10%, Endurance +10%, Perception +5%. **Deux au choix (à 15%)** : Arc, Bouclier Dague, Epée (1M), Hache (1M). **Artique :** Athlétisme +5%, Canotage +10%, Connaissance (Animal) +5%, Perception +5%, Endurance +10%, Discrétion +5%. **Deux au Choix (à 15%) :** Hache (1M), Marteau (1M), Dague, Lance	Connaissance (Région), Langage (Natif) +50%, Survie. **Une au choix :** Artisanat, Connaissance, Pister.	4D6x20 pièces d'argent
Paysan	Athlétisme +5%, Connaissance (Animal) +10%, Connaissance (Plante) +10%, Endurance +5% **Deux au Choix (à +10%) :** Canotage, Conduite, Esquive, Persévérance, Premiers Soins **Deux au Choix (à +10%) :** Fléau (1M), Hache (1M), Marteau (1M), Hache (2M), Bâton, Bagarre, Dague, Fronde, Lance	Connaissance (Région), Langage (Natif) +60% **Deux au Choix :** Artisanat, Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Survie	4D6x25 pièces d'argent

Nomade

Les cultures nomades suivent les saisons et le gibier. Tout comme celles des barbares, elles ne doivent pas être considérées comme ignorantes; Leur façon de vivre est simple et ils n'ont pas besoin de routes pavées et de bâtiments de pierres. Leurs villes sont faites de tentes et de auvents ; leurs routes sont les pistes de chasse et les pâturages. Les nomades sont adaptés à leur environnement.

Il existe deux types distincts de nomades selon le climat des régions : du désert ou de l'Artique.

Paysan

L'humble paysan constitue la fondation de la civilisation dans l'Europe du Tragique Millénaire – et, sans aucun doute, dans d'autres contrées. Ils travaillent dans les champs et s'occupent des troupeaux de bétail et de volaille ; ils habitent des villages ou des hameaux et tremblent

Régions

Dés	Région
1-3	La Cour des Etats Belges
4	Liège
5	Brabant
6	La Cour de Catalania
7-9	La Cour d'Espanyia
10	Mahdrid
11	Aragon
12	Andalous
13-17	La Cour de France
18	Aquitaine
19	Burgondie
20	Kamarg
21	Karlay
22	Marshais
23	Normandia
24	Parye
25	Provence
26	Lyonnais
27	Strasbourg
28-31	La Cour de Germanie
32	Berlin
33	Köln
34	Nürnberg
35	Sahbruck
36	Munchein
37	Bavière
38-39	La Cour de Grèce
40	Athéna
41	Mermia
42	Sparta
43-45	La Cour de Hollandia
46	Gelderland
47	Dahnmark
48	La Cour de Moskovie
49	Muscow
50	Kerninsburg
51	Kievan Rus
52	Novgorod
53-56	La Cour d'Italia
57	Padova
58	Milan
59	Roma
60	Sicilia
61	Bazhel
62	Montagnes Suisses
63	La Cour d'Otriche
64	Wien
65	La Cour de Scandie
66	Union de Kalmar
67	Bothnie
68	Slavie
69	Carpathes
70	Roumanie
71	Magyarie et les Montagnes Bulgares
72	Tchéquie
73	Waldenstein
74	Ukranie
75	Istanbul
76	Turkia
77	Perse
78	Syrie
79	Le Levant
80	Kyprus
81-85	Londra
86-90	Les Comtés
91-95	Nord Lugubre
96-97	Shkarlan
98	Yel et l'Ouest Désolé
99	Les Orkneys
00	Amarehk, Afric, Asiacommunista ou mondes au-delà

Professions

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Acrobate	Barbare, Enclave Scientifique, Paysan	Acrobatie +10%, Athlétisme +10%, Esquive +10%, Lancer +10%, Passe-Passe +10%	
Alchimiste	Citadin, Enclave Scientifique	Connaissance (Plante) +10%, Evaluer +10%, Premiers Soins +10%	Connaissance (Alchimie), Ingénierie
Artisan	Barbare, Citadin, Enclave Scientifique, Nomade, Paysan	Evaluer +20%, Influence +5%, Persévérance +5%	Artisanat **Une au Choix :** Artisanat (autre), Expression Artistique, Ingénierie, Mécanismes
Barde	Barbare, Citadin, Paysan	Chant +10%, Connaissance (Monde) +10%, Influence +10%, Passe-Passe +5%, Perception +5%	**Une au Choix :** Connaissance, Courtoisie, Danse, Eloquence, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument, Langage
Chasseur	Barbare, Nomade, Paysan	Arc +5%, Connaissance (Animal) +10%, Discrétion +10%, Lance +5%	Pister, Survie
Chevalier	Noble	Athlétisme +5%, Equitation +10%, Influence +5% **Deux au Choix :** Bouclier +10%, Epée (1M) +10%, Epée (2M) +10%, Lance +10%	**Une au Choix :** Courtoisie, Danse, Eloquence, Jouer d'un Instrument
Colporteur	Citadin, Paysan	Conduite +5%, Connaissance (Monde) +10%, Evaluer +10%, Influence +10% **Une au Choix :** Arbalète +5%, Bâton +5%, Bagarre +5%, Marteau (1M) +5%	**Une au Choix :** Connaissance, Connaissance de la Rue, Langage, Survie
Courtisan	Citadin, Noble	Connaissance (Monde) +5%, Influence +15%, Passe-Passe +5%, Perception +5%,	Danse **Une au Choix :** Courtoisie, Connaissance (Art), Connaissance (Héraldique), Connaissance (Philosophie), Connaissance (Région), Eloquence, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument
Diplomate	Citadin, Enclave Scientifique, Noble	Connaissance (Monde) +10%, Influence +20%, Perception +10%	**Une au Choix :** Connaissance, Courtoisie, Danse, Eloquence, Expression Artistique, Jouer d'un Instrument, Langage
Dresseur d'Animaux	Barbare, Enclave Scientifique, Nomade, Paysan	Conduite +5%, Connaissance (Animal) +20%, Endurance +5%, Equitation +5%, Persévérance +10%, Premiers Soins +5%	
Erudit	Citadin, Enclave Scientifique, Noble	Connaissance (Monde) +5%, Evaluer +5%, Persévérance +5%	Connaissance **Deux au Choix :**Expression Artistique, Ingénierie, Médecine, Langage, Connaissance (une au choix), Mécanismes, un sortilège au choix
Espion	Citadin, Enclave Scientifique, Marin, Noble	Acrobatie +5%, Connaissance (Monde) +5%, Discrétion +5%, Esquive +5%, Influence +5%, Passe-passe +5%, Perception +5%, Persévérance +5%	**Une au Choix :** Déguisement, Langage, Pister

Professions

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Explorateur	Barbare, Enclave Scientifique, Marin, Noble, Nomade	Connaissance (Monde) +20%, Endurance +5%, Perception +5%	**Une au Choix :** Connaissance (Astronomie), Connaissance (Géographie), Langage, Navigation, Survie
Fermier	Barbare, Paysan	Athlétisme +5%, Conduite +5%, Connaissance (Animal) +15%, Connaissance (Plante) +15%, Endurance +10%	
Forestier	Barbare, Paysan	Athlétisme +10%, Connaissance (Plante) +10%, Endurance +5%, Hache (1M) +5%, Hache (2M) +10%	Survie
Forgeron	Barbare, Citadin, Paysan	Endurance +5%, Evaluer +5%, Marteau (1M) +10%	Artisanat (Forgeron), Connaissance (Minéral) **Une au Choix :** Artisanat (Fabrication d'Arme), Artisanat (Armurier), Ingénierie, Mécanismes
Garde de Ville	Citadin	Arbalète +5%, Arme d'Hast +10%, Athlétisme +5%, Bouclier +10%, Marteau (1M) +5%, Perception +5%	Connaissance de la Rue
Gardien de Troupeau	Barbare, Paysan	Fronde +10%, Connaissance (Animal) +20%, Endurance +5%, Premiers Soins +5%	Survie
Guérisseur	Barbare, Paysan	Connaissance (Animal) +10%, Connaissance (Plante) +10%, Premiers Soins +20%	Médecine
Marchand	Citadin, Marin	Connaissance (Monde) +10%, Evaluer +20%, Influence +10%,	**Une au Choix :** Connaissance (Logistique), Langage, Navigation
Marin	Marin, Paysan	Acrobatie +10%, Athlétisme +10%, Canotage +10%, Connaissance (Monde) +5%, Endurance +5%	Navigation
Médecin	Citadin, Enclave Scientifique, Noble	Connaissance (Plante) +10%, Evaluer +5%, Perception +5%, Premiers Soins +20%	Médecine
Membre d'un Ordre Animal	Au choix	Athlétisme +5%, Endurance +5%, Esquive +5%, Influence +5%, Perception +5%, Persévérance +5%, Premiers Soins +5%. **Une au Choix (à +10%) :** Arbalète, Arc, Arme d'Hast, Arts Martiaux, Bâton, Bouclier, Dague, Epée (1M), Epée (2M), Fléau (1M), Fléau (2M), Fronde, Hache (1M), Hache (2M), Lance, Lance-feu, Marteau (1M), Marteau (2M), Rapière	Langage (Langue secrète de l'ordre)
Mercenaire	Au choix	Connaissance (Monde) +10% **Deux au Choix :** Arc +15%, Arbalète +15%, Arme d'Hast +15%, Bouclier +15%, Epée (1M) +15%, Epée (2M) +15%, Fléau (1M) +15%, Fléau (2M) +15%, Hache (1M) +15%, Hache (2M) +15%, Marteau (1M) +15%, Marteau (2M) +15% **Deux au Choix :** Athlétisme +5%, Bagarre +5%, Conduite +5%, Dague +5%, Endurance +5%, Equitation +5%, Esquive +5%, Evaluer +5%	Artillerie, Signaux

Professions

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Milicien	Citadin, Paysan	Athlétisme +10%, Bagarre +5%, Bouclier +10%, Endurance +5%, Esquive +5%, Hache (1M) +5%, Lance +10%	
Mineur	Enclave Scientifique, Paysan	Athlétisme +10%, Endurance +10%, Marteau (1M) +10%, Marteau (2M) +10%	Connaissance (Mineral)
Pêcheur	Barbare, Marin, , Nomade (Artique), Paysan	Athlétisme +5%, Canotage +20%, Connaissance (Animal) +5%, Endurance +10%, Lancer +10%	
Pisteur	Barbare, Nomade, Paysan	Connaissance (Monde) +10%, Epée (1M) +5%, Perception +5%	Connaissance (Région), Pister, Survie
Prêtre	Citadin, Enclave Scientifique, Noble, Paysan	Connaissance (Monde) +5%, Influence +15%, Persévérance +10%	Connaissance (Théologie), Eloquence
Scribe	Citadin, Enclave Scientifique	Connaissance (Monde) +5%, Evaluer +5%,	Langage (au choix) **Trois au Choix :** Connaissance (au choix), Langage (au choix)
Seigneur	Noble	Influence +20%, Epée (1M) +10%, Equitation +10%, Persévérance +5%	Eloquence
Soldat	Barbare, Citadin, Noble, Paysan	Bagarre +5%, Connaissance (Monde) +5%, Endurance +5%, Esquive +5% **Trois au Choix :** Arbalète +10%, Arc +10%, Arme d'Hast +10%, Athlétisme +10%, Bouclier +10%, Conduite +10%, Dague +10%, Epée (1M) +10%, Epée (2M) +10%, , Equitation +10%, Fléau (1M) +10%, Fléau (2M) +10%, Fronde +10%, Hache (1M) +10%, Hache (2M) +10%, Lance +10%, Marteau (1M) +10%, Marteau (2M) +10%	Artillerie, Signaux
Sorcier	Citadin, Noble, Enclave Scientifique	Connaissance (deux au choix) +10%, Influence +10%, Persévérance +10%	**Trois au Choix :** Connaissance, Ingénierie, Médecine, un sortilège au choix
Voleur	Barbare, Citadin, Paysan	Acrobatie +5%, Discrétion +10%, Evaluer +5%, Passe-passe +10%, Perception +10%	**Une au Choix :** Déguisement, Mécanismes, Connaissance de la Rue

quand les armées s'affrontent. Des milices de paysans mal équipées sont utilisées par certains nobles pour se battre dans les conflits mais ces cas deviennent de plus en plus rares car les forces combattantes bien entraînées et bien équipées dominent le champ de bataille.

Région d'Origine

Choisissez l'une des régions décrites dans le chapitre Géographie (voir page 22) ou lancez les dés sur la table des Régions.

Professions

La table des Professions liste les différents bonus que les professions fournissent au personnage. Les bonus de Compétences de Base sont appliqués directement aux scores de compétences de base du personnage. Les Compétences Avancées ont un score de départ égal à leur Caractéristique de base. Si le personnage possède déjà la compétence avancée indiquée, il gagne au lieu de cela un bonus égal à 10% dans cette compétence.

Points de Compétences Gratuits

Chaque personnage reçoit 100 points de compétences supplémentaires. Le joueur peut ajouter ces points de compétences gratuits de la manière suivante :

- Ajout au score de Compétence de Base ou d'Arme.
- Ajout à un score de Compétence Avancée, à condition que le joueur possède déjà la compétence.
- Achat d'une Compétence Avancée. Il en coûte 10 points de compétences gratuits. Le score de la Compétence Avancée est dérivé de sa Caractéristique de base.

Remarque : Aucune compétence ne peut bénéficier de plus de 30 points de compétences gratuits. Cela signifie que toute Compétence Avancée achetée avec des points de compétences gratuits ne peut être augmentée de plus de 20 points.



Débuter avec des Personnages Expérimentés

Hawkmoon n'était pas un combattant débutant lorsqu'il affronta le Ténébreux Empire – il était déjà un chevalier expérimenté et un commandant ayant passé des années au service de son père, le vieux duc de Köln. Le Comte Airain était sans aucun doute *le* plus grand et le plus expérimenté des guerriers de toute l'Europe au commencement des romans, une légende en son temps. Par contraste, sa fille Yisselda n'a eu qu'un entraînement succinct au combat et elle plonge pour la première fois dans la bataille tout à la fin des livres. Ceux-ci présentent une grande variété de niveaux de puissance potentiels pour un personnage, du simple garde aux héros légendaires. Si le Maître de Jeu le souhaite, les personnages peuvent débuter avec un nombre considérable de pouvoir et de compétences accumulés.

Le nombre de points de compétences gratuits dépend de la puissance du personnage. Il existe plusieurs niveaux pour des personnages de *Hawkmoon*. Tous les personnages joueurs d'une campagne donnée devraient commencer avec le même niveau de puissance.

Chevronné

Les aventuriers chevronnés ont survécu à leurs premières aventures, mais n'ont rien d'exceptionnel.

Points de Compétences Gratuits : 150 points de compétences ; les compétences individuelles peuvent bénéficier d'un maximum de 50 points de compétences gratuits.

Argent : Double de celui de leur culture d'origine.

Caractéristiques : 1D3 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre les Caractéristiques.

Statut : Les personnages chevronnés peuvent détenir un rang au sein de l'armée, tel que sergent, une position inférieure mais respectée dans une organisation.

Prouesses : Aucune.

Exemples : Mahtan Just, toréador ; Pelaire, lieutenant de Hawkmoon durant les premières batailles de la Kamarg.

Vétéran

Les aventuriers vétérans ont vécu de nombreuses batailles mais ne se sont pas encore distingués – soit parce qu'ils n'en ont pas eu l'opportunité ou soit parce qu'ils leur manquent l'étincelle pour devenir des héros.

Points de Compétences Gratuits : 200 points de compétences ; les compétences individuelles



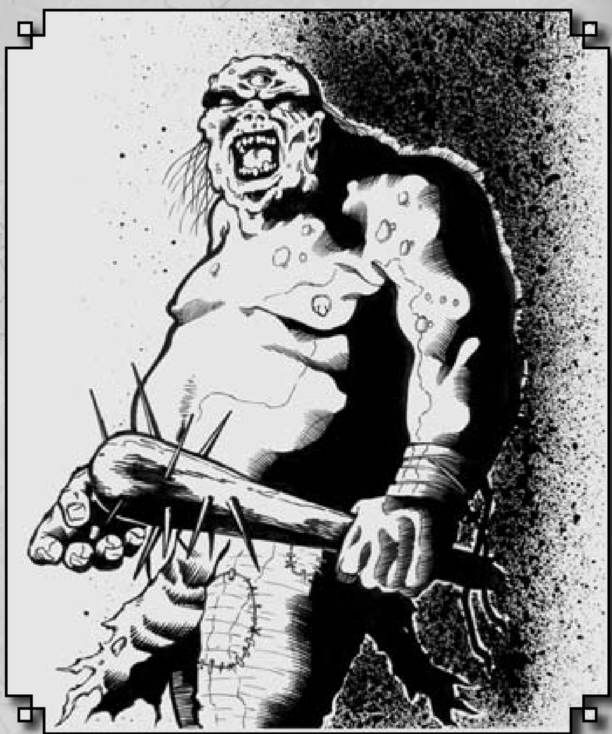
peuvent bénéficier d'un maximum de 70 points de compétences gratuits.
Argent : Cinq fois celui de leur culture d'origine.
Caractéristiques : 1D4+1 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre leurs Caractéristiques.
Statut : Les personnages vétérans sont souvent des capitaines, des chevaliers ou des officiers dans l'armée ; des prêtres de l'église ; des membres d'une guilde ou les citoyens respectés d'une ville et ainsi de suite.
Prouesses : Aucune.
Exemples : Von Villach, Bewchard, Oladahn.

Maître

Les aventuriers maîtres ont fait preuve d'une grande compétence et de détermination pour atteindre une véritable maîtrise dans le domaine de leur choix.
Points de Compétences Gratuits : 300 points de compétences ; les compétences individuelles peuvent bénéficier d'un maximum de 90 points de compétences gratuits.
Argent: Dix fois celui de leur culture d'origine.
Caractéristiques : 1D6+2 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre leurs Caractéristiques.
Statut : Les personnages maîtres sont des chevaliers, des seigneurs, des grands connétables et ainsi de suite.
Prouesses : Une au choix.
Exemples : Hawkmoon, D'Averc, Noblegent, Taragorm

Héros (ou Scélérat)

Les aventuriers héros sont des légendes dont les exploits passeront à la postérité.
Points de Compétences Gratuits: 500 points de compétences ; les compétences individuelles peuvent bénéficier d'un maximum de 90 points de compétences gratuits.
Argent : Vingt fois celui de leur culture d'origine
Caractéristiques : 1D8+4 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre leurs Caractéristiques.
Statut : Les héros sont des figures d'influence – s'ils recherchent le pouvoir politique, ils sont des seigneurs ou des ducs. S'ils sont des chefs militaires, ils commandent des armées. S'ils sont des sorciers alors ils sont les maîtres secrets de l'Europe.
Prouesses : Deux au choix.
Exemples: Comte Airain, Meliadus, Baron Kalan.



Information Générale

Mouvement : Les personnages ont un Mouvement de 4m.

Destin : Un personnage possède au départ un score de Destin égal à la moitié de son POU. Seul les Personnages Joueurs et les Personnages Non Joueurs importants possèdent un Destin. Voir page 92 pour des règles détaillées sur le Destin.

Age : Le personnage débute le jeu avec un âge compris entre 15 et 30 ans.

Personnages Non Humains

Les personnages non humains de *Hawkmoon* peuvent prendre plusieurs formes. Un exemple manifeste est Oladahn, nain roux des Montagnes Bulgares, fils d'une géante et d'un sorcier. Les mutagènes et les poisons éparpillés durant le Tragique Millénaire ont transformé de nombreux humains en monstres et des animaux en des choses douées de pensées qui se battent comme des hommes. La science et la sorcellerie peuvent également créer ces mêmes abominations, des monstres qui étaient autrefois des humains avant d'être chirurgicalement altérés

Mutations Positives

Dés	Mutation Positive	
1	Force Augmentée	Ajoutez +1D6 à votre Caractéristique Force.
2	Taille Augmentée	Ajoutez +2D6 à votre Caractéristique Taille.
3	Constitution Augmentée	Ajoutez +1D6 à votre Caractéristique Constitution.
4	Dextérité Augmentée	Ajoutez +1D6 à votre Caractéristique Dextérité.
5	Pouvoir Augmenté	Ajoutez +1D6 à votre Caractéristique Pouvoir.
6	Intelligence Augmentée	Ajoutez +1D6 à votre Caractéristique Intelligence.
7	Armure Naturelle	Vous possédez une armure naturelle égale à 2 PA.
8	Armes Naturelles	Vous possédez une attaque d'arme naturelle, utilisée avec la compétence Bagarre ou Arts Martiaux. Cette attaque délivre 2D4 points de dommages. Sinon, vous possédez une attaque à distance (crachat, dard, etc...) d'une portée de 20m et délivrant 1D4 points de dommages.
9	Vitesse Augmentée	Votre Mouvement augmente de 1D4 mètres.
10	Réflexes Améliorées	Augmentez votre Esquive de +20%.
11	Endurance Inhumaine	Augmentez votre Endurance de +20%.
12	Résistance	Au choix : subissez la moitié des dommages de l'un des effets suivants : feu, froid, électricité, ou vous êtes immunisés contre les poisons et les maladies.
13	Poison	Vous produisez un poison naturel, lequel réduit la FOR et la DEX de la victime de 4 points. Ce poison agit pendant 1D10 minutes. Il peut être injecté par une attaque à mains nues ou une morsure et possède une Virulence égale à votre Persévérance.
14	Régénération	Vous guérissez rapidement et chacune de vos parties du corps endommagées regagne 1D6 points de vie par jour. Vous pouvez régénérer les Blessures Graves.
15	Membres Supplémentaires	Vous possédez 1D3 membres supplémentaires. Ceux-ci peuvent manier des armes et parer mais subissent un malus de -20% à toutes les attaques et les parades.
16	Compétences Améliorées	Vous êtes plus que compétent dans une tâche particulière : gagnez un bonus de +10% dans deux compétences. Celles-ci peuvent être des compétences avancées mais les bonus ne sont appliqués que si vous possédez déjà les compétences, obtenues au cours de la création du personnage ou durant le jeu.
17	Psychique	Vous êtes sensibles aux émanations psychiques ou de sorcellerie. Ceci se manifeste comme un sixième sens et vous alerte quand quelque chose de surnaturel se produit dans un rayon égal, en mètres, à votre score de POU.
18	Sens Améliorés	Augmentez votre Perception de +20%.
19	Mouvement Alternatif	Vous possédez un mouvement alternatif, tels que des membres palmés pour nager à grande vitesse ou des ailes pour voler ou la capacité de coller pour grimper sur les murs. Ce mouvement vous permet de vous déplacer à une vitesse égale à votre score de Mouvement +1D6. Si vous choisissez la nage, vous pouvez respirer sous l'eau grâce à des branchies.
20	Lancez 2 fois les dés.	

pour devenir des machines de guerre ou des horreurs serviles, telles que les baragoins des marécages de Kamarg. Enfin, il existe des créatures surnaturelles tels les démons ou le mystérieux Guerrier d'Or et de Jais.

Les personnages non humains possèdent parfois des pouvoirs ou des aptitudes au-delà du commun des mortels mais ceux-ci sont équilibrés par des mutations effrayantes ou d'autres dégénérescences. Afin de créer un personnage non humain, lancez les dés une fois sur la table des mutations positives et une fois sur la table des mutations négatives. Un personnage peut avoir jusqu'à 3 mutations positives et 3 mutations négatives.

Ces personnages sont craints et détestés dans la plupart des situations. Ils subissent un malus de -40% à tout test d'Influence s'ils sont connus pour être des mutants.

Si une mutation négative contredit une mutation positive, tel que "Ajoutez +1D6 à votre Caractéristique Force" et "Réduisez votre Force de 1D6", lancez alors une nouvelle fois les dés sur la table des mutations négatives.

Mutations Négatives

Dés	Mutation Négative	
1	Force Diminuée	Réduisez votre Force de1D6.
2	Taille Diminuée	Réduisez votre Taille de 1D6.
3	Constitution Diminuée	Réduisez votre Constitution de 1D6.
4	Dextérité Diminuée	Réduisez votre Dextérité de 1D6.
5	Pouvoir Diminué	Réduisez votre Pouvoir de 1D6.
6	Intelligence Diminuée	Réduisez votre Intelligence de 1D6.
7	Charisme Diminué	Réduisez votre Charisme de 1D6.
8	Besoin Surnaturel	Vous possédez une faim surnaturelle pour une forme particulière de nourriture – sang, électricité, lumière du soleil, huile, viande crue et ainsi de suite. Sans elle, vous dépérissez.
9	Dégingandé	Vos membres ne s'accordent pas comme ils le devraient. Vous subissez un malus de –10% à toutes les compétences basées sur la Dextérité.
10	Membre Résiduels	Vous possédez des appendices supplémentaires et inutilisables (ou une queue, des ailes ou une quelconque autre excroissance). Toute armure portée sur le torse doit être faite sur mesure et toute tentative de Déguisement subit un malus de -40%.
11	Maladif	Vous avez tendance à tomber malade : vous subissez un malus de -40% à tout test d'Endurance pour résister à la maladie, aux infections ou au poison.
12	Immonde	Vous êtes particulièrement laid et sentez mauvais, attirant l'attention et la révulsion partout où vous allez. Vous souffrez d'un malus de -20% à toutes les compétences basées sur le Charisme.
13	Dément	Vous êtes d'une certaine manière dément, souffrant de lubies ou d'impulsions étranges.
14	Stérile	Vous ne pouvez avoir d'enfants (ou, vos enfants seront des mutants) – un problème considérable pour ceux qui cherchent à cacher leur héritage inhumain et à vivre parmi les humains normaux.
15	Vulnérabilité	Vous êtes très vulnérable à une forme d'attaque particulière : feu ou métal particulier (fer ou argent). Tous les dommages provoqués par une telle attaque sont augmentés de +1.
16	Craint par les Animaux	Les animaux vous haïssent et vous craignent. Vous souffrez d'un malus de -40% pour les tests d'Equitation ou pour toute action en relation avec des animaux.
17	Phobie	Vous possédez une peur irraisonnée pour une chose particulière : feu, eau, bruits forts et ainsi de suite. Ceci peut être dû à votre physiologie différente ou à un trouble psychologique provoqué par votre état de mutant.
18	Mouvement Réduit	Réduisez votre Mouvement de 1D4 mètres. Si votre Mouvement est réduit zéro, vous ne pouvez que vous déplacer en rampant. Il serait prudent d'investir dans un palanquin ou dans un quelconque véhicule.
19	Tordu	Votre corps est tordu ; peut-être avez-vous un corps quadrupède comme celui d'une créature. Toutes vos armures doivent être faites sur mesure.
20	Lancez 2 fois les dés.	

GEOGRAPHIE

…il fut un *temps où un homme pouvait ériger un empire en cinq annéess et le voir s'écrouler en six mois…*
– Le Joyau Noir

Histoire du Tragique Millénaire et de ses Conséquences

Puis la Terre devint vieille, ses paysages s'adoucirent et montrèrent les signes de l'âge, ses manières se firent capricieuses et étranges comme celles d'un homme proche de la mort…
– Haute Histoire du Bâton Runique

Il existe des récits sur le monde d'autrefois, d'avant les guerres. Les Granbretons parlent d'une terre des dieux. d'Aral Vilsn le Dieu Rugissant, de ses champions Jhone, Jhorge, Phowl et Rungo et d'une centaine d'autres héros et démons étranges. Les habitants de l'Amarehk ont enterré la majorité de leur passé, celui-ci étant décrit comme une période d'erreurs et de folie. Cependant, le passé ne peut être effacé, pas complètement. L'Europe est toujours hantée par son passé et par des croyances, des rivalités et des traditions vieilles de plusieurs siècles.

Oubliez le temps d'avant le Tragique Millénaire donc, ce temps de légendes et de mythes où les dieux marchaient sur Terre et façonnaient des machines et des sortilèges puissants et merveilleux. Laissez ce temps à l'inconnu et tournez-vous vers le Tragique Millénaire. Sachez qu'en dépit du nom, il dura plus d'un millier d'années. Combien d'années, nul ne le sait. Il ne fait aucun doute que des créatures encore en vie se souviennent d'un temps d'avant les guerres – le Roi-Empereur Huon de Granbretanne, par exemple, a occupé le globe impérial pendant plus de deux mille ans et se souvient du temps d'avant, mais il ne peut dire combien de siècles se sont écoulés depuis le début des guerres. Sachez aussi que les guerres elles-mêmes n'ont duré qu'une courte période. Certains affirment que les guerres ont duré cinq siècles, d'autres cent ans, une décennie… d'autres encore murmurent que les armes utilisées étaient si destructrices que la guerre s'acheva en un seul jour.

Les populations moururent par milliards. Entre neuf et dix milliards de morts à travers toute l'Europe. Certaines régions furent entièrement dépeuplées. Les survivants étaient les plus malchanceux car ils furent transformés ou contaminés par les vents toxiques ou moururent plus tard dans d'atroces conditions. Le fait d'être incinéré par le brillant éclat d'une bombe nucléaire est miséricordieux en comparaison du fait d'être utilisé comme incubateur pour les oeufs de quelque arme biologique. Et pourtant, l'humanité a perduré comme elle le fait toujours. Après des siècles, la civilisation émergea de nouveau en s'appuyant sur les modèles d'autrefois. La population vivait sur ces

Le Calendrier de l'Europe du Tragique Millénaire

Les nations de l'Europe utilisent le même calendrier, basé sur le nom des animaux. L'animal correspondant à une année donnée est déterminé par un conseil de savants érudits, une fois cette année écoulée, et illustre les aspects dominants de cette dernière. Par exemple, l'Année de la Grenouille signifie que l'année précédente fut marquée par des violentes pluies et des inondations. Le Rat représente les années d'épidémies, le Taureau et l'Ours correspondent respectivement à des récoltes abondantes ou pauvres et celles du Loup correspondent à la famine. Le Bélier correspond à la guerre, l'Agneau à la paix. Le Corbeau est associé avec les batailles particulièrement sanglantes. Il est rare de voir consécutivement deux années du même animal.

A l'occasion, les Cours peuvent être en désaccord sur la nature d'une années passée. Alors que le calendrier est supposé s'appliquer à toute l'Europe, la 77ème Année de l'Ours en Granbretanne peut correspondre à la 47ème Année du Loup ailleurs. Ceci est particulièrement vrai pour les Corbeaux et les Béliers – les vainqueurs de la guerre affirment que cette une année est celle du Corbeau, impliquant qu'ils ont provoqué de grands dommages chez leurs ennemis, tandis que les vaincus diminuent leur défaite en affirmant que c'est celle du Bélier.

terres depuis plusieurs centaines ou milliers d'années – bien que tous moururent à Londra lorsque les bombes tombèrent, la cité fut reconstruite, tout comme elle le fut après les incendies, les inondations et les épidémies des siècles précédents.

Les effets du Tragique Millénaire se firent sentir de différentes façons selon les pays. L'Europe et l'Arabie furent des champs de bataille durant la guerre et furent dominées par l'anarchie résultante pendant des siècles. Maintenant, toutes deux sont gouvernées par un patchwork de petits royaumes et de principautés. L'Afric fut elle aussi gravement atteinte par les guerres, probablement plus que l'Europe. Elle sombra dans le chaos et attend toujours de se relever. A l'ouest, en Amarehk, les puissantes défenses du continent la protégèrent contre les terribles effets du Tragique Millénaire mais elle devint pervertie par la technologie et divisée en parcelles sauvages remplies de choses étranges. L'Amarehk abrite des enclaves scientifiques créatrices de merveilles sans précédent, mais aussi des tribus barbares et des créations scientifiques bizarres au fonctionnement erratique. De toutes les nations, l'Asiacommunista a peut-être survécu le mieux au Tragique Millénaire mais elle a fermé ses frontières des siècles auparavant et peu maintenant savent ce qui s'étend à l'est de l'Arabie.

Le Calme Avant la Tempête

Ce chapitre décrit l'Europe avant la grande offensive Granbretonne. Le Ténébreux Empire a conquis presque toute la Scandie et contrôle quelques territoires sur le continent, telle que la Normandia, mais la principale attaque n'a pas encore commencé. En une année, il conquit la majeure partie de la France, de la Germanie, de la Hollandia et des Etats Belges. Un an plus tard, le reste de l'Europe est tombé sous la coupe de Londra et le Moyen Orient est attaqué.

Alors que toute personne sensée en Europe, comprendrait qu'une invasion par la Granbretanne est imminente – Le Pont d'Argent ne peut avoir d'autre but – peu réalisent la vitesse avec laquelle elle va gagner la victoire. Même le Roi-Empereur Huon s'attendait à conquérir l'Europe en deux décennies, non pas deux ans. Bien sûr, cette rapide expansion étend ses troupes à la limite, ce qui permet au traître Baron Meliadus de Kroiden de réussir son coup d'état – mais c'est un piètre réconfort pour les millions qui vont mourir et les autres millions d'esclaves de la Granbretanne.

Ce chapitre dépeint l'Europe telle qu'elle était au cours des dernières années de l'ère des seigneurs de la guerre, avant que tout ne change.

Les parties de *Hawkmoon* peuvent se dérouler avant, pendant ou après la guerre de Granbretanne. Le supplément “La Granbretanne” détaillera les évènements de cette conquête. Les parties se déroulant après la guerre fournissent de nombreuses opportunités pour l'aventure. Le Ténébreux Empire peut avoir été vaincu mais il reste de nombreux seigneurs de la guerre et la moitié des forces de l'Empire est encore intacte.

Entre les principautés et les enclaves se dressent les terres sauvages, celles-ci recouvrent la majorité du globe. Autrefois, l'humanité avait apprivoisé le monde entier mais il est maintenant redevenu sauvage.

Dans cette période moderne, seuls les érudits et les sorciers savent quelque chose sur le Tragique Millénaire et encore moins connaissent plus que des légendes sur ce temps d'avant les guerres. L'humanité est résistante et capable de s'adapter mais elle est aussi rapide à oublier ce qui n'est vraiment pas important. Pour le paysan moyen, le fait que ses ancêtres vivaient dans des navires spatiaux d'argent ou que l'Europe fut auparavant gouvernée par une union de chefs élus n'a pas d'importance. Tout ce qu'il connaît, et tout ce qui l'intéresse, est la vie qu'il doit mener. Planter des graines au printemps et récolter en automne ; les troupeaux doivent être gardés et inspectés pour le moindre signe de marque de naissance ou de mutation ; les chevaliers s'affrontent en été et les bandits affamés volent la nourriture en hiver. Le Tragique Millénaire est vieux de plusieurs centaines d'années et n'est pas plus important que la chute de l'Empire Romain ou les Guerres Napoléoniennes.

L'Europe du Tragique Millénaire

L'Europe est une terre à la fois divisée et unifiée par sa culture. Le continent est morcelé en un millier de



principautés et de domaines, certains se conformant aux jours, aux traditions et aux régions d'antan, d'autres naquirent dans le feu et le chaos du Tragique Millénaire. Les forces unifiées sont regroupées en Cour – domaine de quelque puissant chef et où les nobles se réunissent pour célébrer, comploter, apprendre et faire des alliances et des échanges commerciaux. Dans les rares cas, comme en Espanyia ou en Moskovie, un puissant souverain unit le pays mais il est inhabituel pour un roi de gouverner très longtemps en Europe. Les alliances se rompent, les jalousies grandissent et une nouvelle carte de l'Europe voit le jour. Les guerres sont devenues de plus en plus formelles au cours des années – maintenant, la guerre est dominée par des chevaliers qui se battent entre eux afin de contrôler les armes anciennes. La guerre totale, comme la pratique la Granbretanne, est étrangère à l'Europe.

Chaque région de l'Europe est une collection de petits domaines nobles, d'états, de cités libres et de fermes reliés entre eux par des chemins pavés et des routes de campagne. Une grande partie du continent est à l'état sauvage, parcourue par les bandits, les barbares et les animaux sauvages. D'autres endroits sont contaminés par les poisons, les maladies et les épidémies du Tragique Millénaire.

La Cour des Etats Belges

Les Etats Belges forment un noeud de troubles et de chaos au beau milieu de l'Europe. Les états s'étendent des districts sud de la Hollandia jusqu'à la France, bien que tracer une ligne entre la frontière des Etats Belges du sud et les baronnies du nord de la France s'avère être extrêmement difficile. Les Etats Belges sont le champ de bataille de l'Europe. Non seulement les différents nobles Belges se battent constamment mais le pays est également utilisé comme champ de bataille par procuration pour les autres puissances d'Europe, principalement la France, la Hollandia et la Germanie. Dans les rares occasions où les Etats Belges s'unissent dans un but commun, c'est toujours pour envahir un de leurs voisins, habituellement la Hollandia ou la France.

Cet état de conflits constants signifie que chaque Belge, même le paysan le plus pauvre, a quelque expérience du combat. Les conscriptions de paysans et les brigades de piquiers sont communes dans les champs ou le long des canaux. Les villes des Etats Belges constituent les plus gros marchés en Europe pour les mercenaires et les armes, certains possèdent même leurs propres fonderies à canons ou leurs forges. Il y a des petites échoppes dans les allées sombres de Liège ou de

Bois Contaminés

Après le Tragique Millénaire, la nature a repris possession de la plupart des terres d'Europe. Les mauvaises herbes poussent sur les places cimentées des cités vides et en ruines et les forêts se dressent dans les anciens champs de maïs. Dans certains endroits, cet état sauvage a été repoussé par la civilisation et les champs cultivables se sont étendus. Cependant, il existe des lieux sauvages où l'homme ne mettra plus jamais les pieds. Ces régions sont si contaminées par les vents empoisonnés, les retombées radioactives, les substances mutagènes et les anciens sortilèges que les humains – ou toute chose naturelle – ne peuvent y survivre.

Bien sûr, cela ne signifie pas que ces zones contaminées soient désertiques – bien au contraire. Elles grouillent de vie anormale et difforme. Les arbres suppurent des vers bulbeux de couleur vert fluorescent et hurlent à la tombée de la nuit ; des loups à trois têtes chassent dans les fourrés, passant à travers les étranges plantes aux feuilles multicolores et qui crachent un venin si on les dérange. Des barbares mutants et des choses mécaniques rôdent dans l'obscurité ; ces zones ne sont pas des endroits sains.

La plus ancienne de ces zones se situe en Moskovie où on lui donne le nom de Kernobil.

Brussel où les assassins peuvent être payés et où les armes dérobées sont revendues. La survie et la guerre sont toutes deux devenues des formes d'art. Les voleurs sont fréquents et portent le nom de corneilles, comme les charognards qui se nourrissent des morts sur les champs de bataille.

La cour des Etats Belges est constituée de la plaine fertile des Flandres, entrecoupée de nombreux canaux et de cours d'eau, fertilisée par les flaques de sang. Au nord s'étendent des terres sauvages marécageuses, autrefois récupérées sur la mer mais qui maintenant sont retournés sous les eaux. Il existe des centaines de petites îles et quelques villages et tours subsistent dans ces terres du nord, principalement habitées par les réfugiés des guerres ou les ermites poursuivant de mystérieux buts. La région Est, le grand plateau des Ardennes, est pratiquement constitué de bois contaminés et sert d'excellente zone tampon contre l'agressivité Germaine.

Liège

La principauté de Liège est l'une des plus contestée en Europe. La ville fortifiée est une base industrielle massive, célèbre à travers l'Europe pour la qualité de ses épées, de ses cloches et de ses canons. La cité est très bien défendue mais fut vulnérable, par le passé, aux sièges et à la famine. Les princes de Liège ont investi plusieurs millions de pièces d'argent dans la construction de bâtiments souterrains, de voûtes et de murs d'enceinte mais aucunes de ces réalisations n'a résolu le problème du talon d'Achille de la cité. Une plaisanterie populaire affirme que les cloches de Liège résonnent trois fois par an – une fois pour signaler que la guerre est aux portes de la cité, une fois pour sonner l'alarme qu'une partie de la cité est en feu ou que les murs sont tombés et une fois pour célébrer le nouveau régime gouvernant Liège. Le Prince de Liège ne réside pas dans la cité mais possède un certain nombre de châteaux, de villas et autres résidences dans lesquels il peut se réfugier. La plupart de ces refuges sont cachés dans les bois contaminés des Ardennes, au sud de la ville.

La ville est également un port fluvial important connecté aux cours d'eau d'Europe grâce à des canaux et des rivières.

La cour de Liège reflète l'esprit martial de la cité. Les joutes et les tournois sont les divertissements principaux et de nombreuses alliances sont ici forgées en secret. Le Prince de Liège est actuellement Adov de Liège, un souverain relativement jeune. La croyance populaire est qu'il est le pion de quelque noble, probablement le Prince de Berlin, bien qu'Adov le démente tandis qu'il se prépare pour l'arrivée du Ténébreux Empire.

Brabant

Le Duché de Brabant est le plus important et le plus influent des duchés des Etats Belges, situé au coeur du pays. Ses terres arables sont parmi les plus riches d'Europe et son armée est mondialement réputée. Le Brabant possède également des systèmes d'armement très avancés, en seconde place derrière la Kamarg. Le Comte Airain lui-même a passé plus d'un an à étudier les fortifications du Brabant. La rumeur circule que l'un des monastères des plaines du Brabant est, en fait, une enclave scientifique cachée qui entretient cet armement en échange du soutien des Ducs.

Le Brabant maintient sa domination au sein des Etats Belges en détournant les attaques sur ces voisins moins bien défendus. Ici, les ducs ont la réputation d'être peu fiables et prêts à se retourner les uns contre les autres si l'opportunité se présente. On dit que les seigneurs du Brabant ne mentent jamais le dimanche mais qu'ils se rattrapent en propageant sept mensonges par jour tous les deux ou trois jours.

Le Duché de Brabant revendique un territoire maintenant sous la coupe de la Hollandia et a lancé plusieurs attaques par le passé afin de le récupérer. De telles attaques nécessitent une alliance des Etats Belges, ainsi, alors que le Brabant a réussi à reconquérir à l'occasion le terrain perdu, il ne put le conserver car cette alliance se brisa et les Etats retournèrent à leurs conflits internes.

Le régent en titre de Brabant est Léopold, un noble d'un certain âge ayant une grande expérience de la politique et de la guerre. Il fut le conseiller et le général de son frère aîné pendant plusieurs années jusqu'à ce que le défunt duc, et trois de ses quatre fils, ne meurent de maladie. Le Duché passa entre les mains du petit fils du Duc, Henric. Léopold a la charge du domaine jusqu'à ce que le garçon soit en âge de régner. On murmure dans le Brabant que Léopold déteste le garçon et qu'il complote afin de le tuer pour s'emparer du Duché ou qu'il adore l'enfant comme son propre fils et qu'il a l'intention de l'envoyer faire son éducation en Granbretanne afin que le Brabant soit assimilé dans le Ténébreux Empire et soit épargné par la conquête.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Brabant	Influence +10%, Une arme au choix +10%	Artillerie
La Cour des Etats Belges	Endurance +5%, Epée (1M) +10%	Connaissance (Tactiques Militaires)
Liège	Endurance +5%, Une arme au choix +10%	Artisanat

Le Tournoi de Bruges-la-Morte

Ils arrivèrent tous habillés d'écarlate, de vert et d'or
Ils arrivèrent en brandissant des bannières, nouvelles et anciennes
Mais l'un d'eux arriva sans bannière, son honneur vendu
Ecoutez bien – la tragédie de Bruges maintenant débute !

Durant la 69ème année de l'Agneau, Alain Catavensis, le Duc de Bruges, organisa un grand tournoi de chevaliers afin d'honorer son engagement avec la princesse roumanienne Iolanda. Durant le tournoi, un mystérieux guerrier sans heaume et au bouclier sans armoirie participa aux joutes et défit tous ses adversaires. La récompense du tournoi était une faveur du Duc Catavensis et le chevalier fit connaître – par moyen d'une note écrite – que tout ce qu'il désirait était d'affronter le Duc dans une dernière joute.

Neufs chevaliers il affronta, neufs chevaliers il brisa
Sa lance bardée de fer résonna comme un coup de tonnerre !
Et quand le dernier adversaire tomba – lequel était Girard de Koch – il s'avança vers le Duc et aucun mot il ne prononça.

Le duc eut le dos brisé et son mariage avec Iolanda ne fut jamais consommé. Le mystérieux chevalier s'éloigna, sa mission secrète achevée, et en un an, l'Alliance des Etats instiguée par Catavensis s'écroula. Iolanda eut le coeur brisé – soit par le handicap de son mari soit par la disparition du guerrier qui, à ce que l'on dit, l'aurait séduite – et s'enfuit en Germanie. On n'entendit plus parler du guerrier, bien qu'une chanson affirme qu'il était un guerrier automate créé dans les laboratoires Germains afin de tuer le Duc et que sa culpabilité est maintenant si grande qu'il erre en Europe en cherchant à réparer ses erreurs.

Son coeur est une horloge, c'est vrai, et son esprit est de fer forgé
Mais son métal poli contient un pêché et les miroirs révèlent
Quelle honte il endure pour ses pêchés durant le tournoi
Ainsi un pénitent sans voix erre dans les terres, sa culpabilité telle un engrenage disloqué

La Cour de Catalania

La Catalonia siège dans l'ombre de l'Espanyia, et s'il est possible pour une nation de tourner complètement le dos à sa voisine et de l'ignorer de façon évidente, alors la Catalania ignore l'Espanyia. L'attention du pays est concentrée sur le Mer du Milieu. La frontière que la Catalania partage avec l'Espanyia est virtuellement sans défense – Le plus grand royaume pourrait facilement conquérir la Catalania s'il le désirait mais la force de cette dernière repose sur sa marine, non pas sur son armée. La majorité des habitants du pays vivent dans des villages de pêcheurs et des ports commerciaux parsemés le long de la côte. La Catalania revendique aussi plusieurs îles entre l'Espanyia et Italia, bien qu'elles soient contestées avec les Italiens.

Le peuple de Catalania est travailleur et humble, possédant une fierté nationale qui parfois se réveille, bien souvent

en présence de personnes d'Espanyia. Les Catalans sont les meilleurs marins d'Europe et comptent parmi les rares nations qui commercent avec l'Afric et le Moyen-Orient. Les galions marchands catalans s'aventurent aussi loin que la Syrie et certain même affirment qu'ils ont envoyé des expéditions de la corne de l'Afric à l'Asiacommunista. Le Duc Alphonse le Dément est connu pour avoir envoyé une flotte de neufs vaisseaux vers l'ouest à la recherche de l'Amarehk perdue mais aucun des navires n'est revenu.

Non seulement, le petit pays se vante de posséder une flotte de commerce de taille considérable mais de nombreux navires de guerre et vaisseaux pirates catalans sillonnent la Mer du Milieu. Bien sûr, le pays est accusé d'être gouverné par des pirates et les nobles ayant acquis leurs fortunes grâce à des moyens peu recommandables. La plupart de ces accusations viennent d'Espanyia et renforcent la longue tradition de rivalités. La religion est une autre division entre les deux contrées – les Catalans sont des fervents adorateurs de l'Eglise Rouge tandis que les Spanyars ont leurs propres croyances particulières. L'absence d'une guerre totale entre les deux pays déconcerte les mercenaires et les historiens car en toute logique, les Spanyars auraient dû attaquer la Catalania depuis plusieurs siècles. Ceux qui en parlent n'ont jamais tenté de se battre en plein milieu d'un été catalan ; les régions centrales du pays sont constituées de déserts torrides et secs et de collines arides où rien ne pousse.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
La Cour de Catalania	Connaissance (Monde) +10%, Canotage +10%	Navigation

Afric

Les marins de Catalania en savent plus sur l'étrange continent du sud que la plupart des Européens et commercent avec certains villages de la côte du nord. Le rapport du Capitaine Valois, du vaisseau marchand catalan *Marie,* est plus qu'informatif sur le sujet des cultes des bêtes et des coutumes de ce continent noir, bien que de larges portions de son journal furent perdues au cours d'un mystérieux incendie dans le Hall des Explorateurs de Catalania.

Après le sacrifice, le chef nous amena à la rivière où ils attendirent la venue d'un bateau cylindrique fait de bois et de cristal vert et manié par quatre hommes crocodiles. On nous fit monter dans l'étrange cristal, lequel remonta le courant à grande vitesse. A travers les embruns, je ne pouvais pas bien discerner les environs… colonnes de fumée…
…les mangea…
…à seize ans, ils sont alors amenés devant la bête qui juge leur âme. Ceux qui ne sont pas dignes sont jetés dans le puits, ceux qui sont dignes peuvent retourner chez eux. Les meilleurs sont investis du pouvoir du dieu, tran…
…ou… dans les montagnes bleues, entourées par la jungle verdoyante. Les vents empoisonnés dont fut victime l'Europe de l'ouest ne soufflent jamais ici mais les natifs murmurent au sujet d'une créature qui rôde… gorille…
…une tige de haricot géant, s'élevant de la partie centrale du monde jusqu'aux cieux, où les vaisseaux des firmam… maintenant tombé, s'enroulant deux fois autour de la planète… collines calcinées de carburant …
…nous pourchassent… serein et terrible, la nature de l'animal, aucune conscience exceptée pour la chasse et la faim… tel un nuage orageux…des yeux brûlant terribles…

Les Pirates Barbaresques

Ces pirates affamés possèdent des bases tout le long de la côte nord-ouest de l'Afric. Ce sont des adversaires terrifiants, fondant sur les cargaisons et les ports de mer sans défense. Ils prennent des esclaves mais sacrifient beaucoup de leurs captifs. Leurs navires arborent des voiles rouges mais ils ont aussi d'autres moyens pour naviguer à grande vitesse à contre courant. Les pirates comptent quelques renégats Européens dans leurs rangs et sont en passe de devenir un pouvoir important dans la Mer du Milieu.

La Cour d'Espanyia

Bien que les régions ouest et nord du pays furent détruites par les poisons du Tragique Millénaire, cette même catastrophe ayant ruinée l'Eire, le Yel et la majeure partie de Shkarlan, le reste de l'Espanyia a survécu et s'est peu après développé. Le pays est uni sous une monarchie stable, un fait qu'aucun autre état Européen ne peut se vanter, exceptée la Granbretanne. Le roi d'Espanyia vit dans la capitale de Mahdrid, au coeur même du pays.

Entre les terres ravagées du nord et de l'ouest – y compris tout ce qui constituait le Portugal – et la Mer du Milieu au sud et à l'est, la majorité des terres sont trop arides pour être cultivées. Les fermes et les vignobles d'Espanyia sont réputés pour leurs produits de qualité, en particulier leurs vins et leurs fruits, mais si peu du pays est cultivable que sa population est petite comparée à la taille du pays. Il existe de nombreux bois contaminés et des terres sauvages, en particulier dans le nord du pays. L'Espanyia possède



une petite flotte mais elle est prise entre la piraterie de Catalania à l'est et la marine agressive de la Granbretanne au nord, aussi ses activités maritimes se concentrent sur la pêche et sur le commerce de moindre taille, en majorité des provisions, des vins et des outils en métal.

Le gouvernement stable et le système judiciaire très développé de l'Espanyia font qu'elle souffre moins de guerres internes et de révoltes que les autres pays. Les nombreux désaccords entre les nobles sont résolus de manière pacifique, ou tout du moins à coups de duels au lieu de guerres ouvertes. Les Spanyars sont fiers de leurs compétences à l'épée, et tous à l'exception de l'humble paysan possèdent une lame. C'est un peuple passionné mais non guerrier. L'Espanyia reste neutre dans la plupart des conflits en Europe et les diplomates de la Cour de Mahdrid sont respectés. Mahdrid tente de civiliser l'Europe. C'est un modèle de culture et de mode, seconde seulement derrière Parye. Tout le monde sait cependant que des espions spanyars sont envoyés pour fomenter des guerres et des révoltes dans d'autres pays. La 'dague d'or' de l'Espanyia a fait tomber de nombreux nobles. Plusieurs nobles exilés finissent à Mahdrid et recherchent la faveur du roi ou d'un riche duc, dans l'espoir de regagner leurs terres ancestrales grâce à l'or spanyar ou aux intrigues spanyares.

La religion spanyare, unique à la contrée, porte le nom de l'Eglise des Sanctifiés, et comprend la vénération d'une multitude de dieux. Les adorateurs doivent passer par certains degrés de purification pour éventuellement transcender la mortalité et faire partie de l'un des dieux. Les Sanctifiés les plus âgés sont tenus de couper tous leurs liens avec le monde et de s'isoler dans l'un des milliers de petits monastères et ermitages situés dans les régions sauvages. Certains Spanyars ne soutiennent l'Eglise que par principe alors que dans certaines régions, c'est un grand pouvoir social. De nombreux récits de miracles et de manifestations sont associés à l'Eglise des Sanctifiés. Si bien que l'Eglise Rouge de Roma a discrètement déclaré la religion rivale comme étant la demeure des démons. Les Sanctifiés ne sont pas des missionnaires de la foi et n'essaient pas de promouvoir leurs croyances en dehors de l'Espanyia.

Mahdrid

La grande cité de Mahdrid fut entièrement reconstruite après le Tragique Millénaire et les Spanyars rebâtirent, sur les décombres, une chose merveilleuse. La cité présente de grands boulevards et de nombreux jardins et parcs. Des statues commémorent les héros morts et les grands rois ; Elle possède des théâtres, des opéras et des promenades au clair de lune – du moins au coeur de la ville. Autour de ce district central structuré, une autre cité a poussé, une cité de bidonvilles et de rues étroites. Mahdrid est divisée en deux parties, séparées par des barrières strictes. Seuls les nobles et leurs invités peuvent pénétrer au coeur de la cité et les gardes de la ville se débarrassent de ceux qui osent défier ces règles. Mahdrid attirent les nobles de toute l'Europe.

Au centre même de Mahdrid s'étend la Grande Place Chatoyante, entourée de quatre bâtiments. D'un côté se situe le Palais Royal, d'un autre la Basilique des Sanctifiés, dans un troisième la Tour de Fer et d'Ivoire qui est le siège de la force militaire et judiciaire de l'Espanyia et dans le quatrième se dresse le Parlement où tous les nobles du pays se réunissent pour conseiller le roi. Le Roi en titre d'Espanyia est Manuel, appelé le Bon. Il est âgé et sa santé n'est plus ce qu'elle était, mais il est toujours aimé de son peuple. Manuel est le patron des arts, en particulier de la poésie, et a été critiqué pour gaspiller son temps dans de vaines recherches pendant que la guerre se répand sur l'Europe. Le roi s'est toujours appuyé sur le soutien et le conseil militaire des Comtes d'Aragon et ne voit aucune raison de changer de politique.

Aragon

La perception populaire concernant les Spanyars est qu'ils sont paresseux et plus intéressés par les duels que par la guerre, par les vins plus que par les duels. Leurs chevaliers sont peu prisés dans les joutes de France ou de Germanie et beaucoup de nobles regardent avec convoitise les riches résidences et les coffres débordants des seigneurs d'Espanyia, lesquels semblent des cibles de choix pour une invasion. La frontière entre l'Espanyia et le reste de l'Europe est constituée par l'Aragon et quelle formidable frontière ! Les armées d'Aragon occupent avec acharnement les passes conduisant en France et en Catalania.

Les chevaliers d'Aragon sont très compétents et bien équipés même s'ils n'ont que peu de lances-feu ou d'armes scientifiques. Au besoin, les commandants des chevaliers savent dans quelles petites églises des collines sont entreposées les anciennes reliques de pouvoir des Sanctifiés, mais les Aragonais sont désavantagés s'ils tentent de se battre au-delà de la frontière de leur terre natale. Aragon a repoussé de nombreuses invasions dans le passé, beaucoup montées par des nobles français et également par la Granbretanne, les pillards de Biscay, et la croisade catalane. Certains Aragonais pensent que leur sacrifice n'est pas reconnu par le reste de l'Espanyia et qu'ils méritent la reconnaissance d'avoir apporter la paix grâce à leur sang versé. Les Comtes d'Aragon ont toujours été loyaux envers la couronne de Mahdrid mais s'ils devaient se révolter, le reste de l'Espanyia aurait des difficultés pour empêcher les Aragonais d'atteindre la capitale.

Le Comte d'Aragon occupe le château d'Aljafera, une ancienne bâtisse qui fut reconstruite et étendue plusieurs fois depuis le Tragique Millénaire. Il monte la garde au dessus de la curieuse cité de Saragossa, une ville réputée pour être hantée.

Andalous

Au sud du pays, l'Andalous est le siège des universités et des écoles d'Espanyia. Les jeunes nobles y sont envoyés pour étudier aux côtés de tuteurs et de sorciers qui vivent dans ces basses collines. La noblesse de l'Andalous descend d'exilés Syriens, ou du moins la rumeur l'affirme. Ils furent accusés d'être en fait les adorateurs africains d'un culte secret des bêtes en Afric. Quelles que soient leurs origines, leurs cultures et leurs croyances sont différentes du reste de l'Espanyia mais leur loyauté et leur valeur pour le roi est sans condition. Il existe de grands secrets cachés dans les arabesques des murs et les voûtes parfumées à l'encens de l'Andalous.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Andalous	Connaissance (Monde) +10% Persévérance +5%	Connaissance (Au choix)
Aragon	Athlétisme +10% Equitation +10%	Connaissance (Tactiques Militaires)
La Cour d'Espanyia	Influence +10% Rapière +10%	Danse
Mahdrid	Esquive +10% Influence +10%	Connaissance de la Rue

La Cour de France

Les récits populaires et les légendes affirment que la France fut par le passé un pays unique gouverné par un seul souverain, un roi légendaire appelé Gaulle. Les bardes et les troubadours gagnent des pièces de cuivre en contant les récits des guerres menées par Gaulle contre Adulf, de ses chevaliers Charlemagne et Chirac, des sorcelleries et des romances d'antan, mais personne ne croit à ces histoires. La pensée que la France pourrait être unifiée sous un même chef est aussi absurde que ces histoires de chevaliers qui parcourent les cieux et se moquent des seigneurs de l'Amarehk. Comment la France pourrait-elle être autre chose que ce qu'elle est maintenant – deux douzaines de duchés et une multitude de comtés et de fiefs, impliqués dans des batailles et des affrontements incessants. La France est une terre aux alliances toujours changeantes car les nobles s'allient et se trahissent les uns les autres.

Les paysans français sont peut-être plus heureux que ceux des autres pays. La plupart de la France échappa aux poisons et aux vents mortels du Tragique Millénaire ; bien sûr il existe des zones contaminées et des champs désolés à travers le pays mais en général, la terre est fertile et la population en bonne santé. La France est réputée pour ses oeuvres artistiques, la musique, la danse et les fêtes.

Aquitaine

L'Aquitaine est bien connue pour ses vins et ses monstres. La région fut victime des mêmes vents empoisonnés qui ravagèrent toute la côte ouest du continent, tant et si bien que le duché est maintenant une zone contaminée. C'est grâce aux "Ducs de Fer" de Bordeaux que le domaine ne retomba pas dans le chaos et la barbarie. Au lieu de cela, les ducs de Bordeaux ont construit des palissades et des murs autour des bois contaminés et de nombreux pisteurs sont employés pour s'assurer qu'aucune créature mutante ne franchisse les défenses pour attaquer les

terres fermières. L'Aquitaine commerce étroitement avec les royaumes d'Espanyia et de Granbretanne, aussi les ducs de Bordeaux sont considérés par les autres nobles de France comme les pions de quelque roi étranger. En vérité, l'Aquitaine joue un jeu dangereux en faisant rivaliser les deux royaumes l'un contre l'autre, prenant appui sur les deux et n'en servant aucun.

La cité de Bordeaux se situe sur la Garonne et possède l'une des plus grandes flottes de France. Construite longtemps avant le Tragique Millénaire, une ancienne barrière contrôle l'embouchure de la Garonne. Des écluses permettent aux navires de franchir la barrière mais celles-ci sont sous le contrôle des ducs, ainsi la cité est protégée contre une attaque par la mer. La Duchesse en titre de l'Aquitaine est Elise de Bordeaux. Elle est jeune, belle et n'est pas mariée, aussi les offres d'engagement et les chevaliers qui se languissent d'amour s'amassent dans les rues de Bordeaux. La question de la main d'Elise est l'une des grandes incertitudes de la politique Française actuelle, alors que les forces de l'Aquitaine sont armées de lames spanyares et de canons granbretons, lesquels pourraient faire pencher la balance en cas de guerre.

Le sud-ouest de l'Aquitaine est presque entièrement désolé : les voyageurs assez courageux pour braver les régions sauvages ont rapporté apercevoir des tours blanches, le long de la côte, qui brillent dans la nuit et envoient des rayons de lumière dans les cieux… et d'autres rayons, au-dessus, qui leur répondent.

Burgondie

Le nom de ce duché est dérivé de la couleur rouge sombre, cette même couleur correspondant à celle des vins qui y sont produits. Il est une plaisanterie populaire qui dit que les hommes de Burgondie portent des tuniques rouge pour cacher les tâches de sang car la Burgondie est toujours en guerre contre quelqu'un. Elle possède des rivaux dans les Etats Belges et la Germanie. Lorsque le duché n'affronte pas quelque voisins étrangers, alors ses chevaliers sont sans nul doute en guerre contre un noble français. La capitale, Dijon, est parfois appelée la 'petite Londra' par ceux qui comparent l'esprit guerrier de la Burgondie à celui de la Granbretanne, quoiqu'en dépit de leur brutalité et de leur soif de sang, les hommes de Burgondie sont sains d'esprit, au contraire des guerriers aux masques de bêtes de Granbretanne.

La Burgondie est une contrée obsédée par la guerre. Dans chaque village, les enfants jouent avec des épées en bois tandis que les adultes discutent de joutes et de tournois. La moitié des mercenaires d'Europe semblent originaires de cette terre ; les écoles militaires et les enseignants de Dijon en savent plus sur les engins de guerre et le maniement des épées que quiconque en Europe. Les châteaux de Burgondie sont décorés d'oeuvres d'art et de trésors en provenance de l'étranger et d'autres duchés, mais bien plus que tout, les nobles sont des guerriers honorables, préférant rançonner leurs adversaires vaincus et demander un tribut plutôt que de tuer et de détruire sans raison.

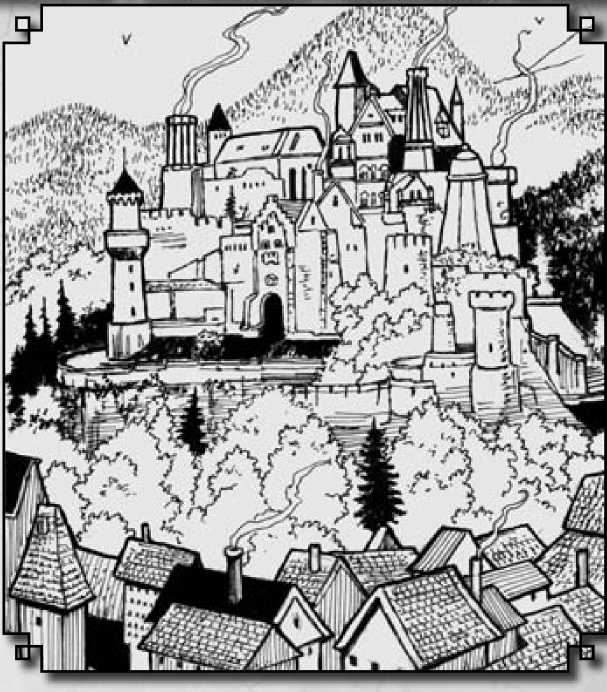
Peu de choses du passé ont survécu en Burgondie. Après le Tragique Millénaire, les ducs se sont efforcés d'effacer toute trace de sorcellerie et d'horreurs issues des siècles précédents. Dijon est différente de ce qu'elle était ; les cavernes et les ravins sont remplis de métaux et de décombres là où les laboratoires de recherche et les engins du passé furent enterrés. La terre fut revitalisée et c'est peut-être pourquoi la Burgondie s'épanouit dans ce nouvel âge.

Kamarg

En terme de taille, de richesse, d'influence et de prestige, la Kamarg était l'une des moins importantes de toutes les régions de France. Ce large marécage est célèbre pour sa faune, tels les taureaux blancs sauvages, les chevaux cornus et les flamants écarlates qui prirent des proportions si larges durant le Tragique Millénaire qu'ils sont apprivoisés comme monture aérienne pour les cavaliers en armure. La Kamarg est une terre assez plaisante bien qu'elle soit éloignée des centres du pouvoir et de la mode en Europe et ignorée par la plupart des nobles.

La ville principale de la Kamarg est Aigues-Mortes, alors que la plus grande cité d'Arles repose près de sa frontière et attire le gros de son commerce. Les défenseurs de la Kamarg sont traditionnellement appelés les Gardians et sont réputés pour leur loyauté et leur prouesse à cheval ou à dos de flamant. Les habitants de la Kamarg sont insulaires mais ils furent épargnés des pires effets du Tragique Millénaire et ainsi comptent parmi les peuples les plus sains. Leur principal divertissement est la tauromachie ; les toréadors faisant face aux taureaux sont admirés et honorés.

Récemment, la Kamarg fut conquise par la sorcellerie et la subtilité d'un magicien des Montagnes Bulgares, une région où les sorciers grouillent comme des mouches. Ce monstre utilisa l'isolation relative des marais pour cacher ses immondes expériences aux yeux des désapprobateurs. Il fut tué par le nouveau souverain de Kamarg, le célèbre Comte Airain.



Le Comte Airain est un mercenaire qui se battit sur tous les champs de bataille en Europe ; un érudit des intrigues, de l'histoire et des armes de guerre ainsi qu'un grand chef. Il fut proclamé Seigneur Gardian de la Kamarg par une population pleine de gratitude et, fatigué de la guerre, il choisit de se retirer dans la ville d'Aigues-Mortes, dans le calme et la sérénité. Là, il y demeura jusqu'à l'arrivée du Baron Meliadus dont le voeu malsain de kidnapper la fille du Comte aura de grandes répercussions sur le reste du monde.

Le Comte Airain demeure dans la forteresse du nom de Château Airain, une structure de pierres blanches qui fut bâtie et reconstruite tant de fois au cours des siècles qu'il est difficile de discerner une quelconque organisation dans les multiples tours, les dômes, les jardins, les allées et les remparts. C'est un château construit pour le confort et non pour la défense. Alors que le Comte Airain apprécie sans nul doute les quartiers rustiques et confortables, il n'a pas laissé son domaine ni sa demeure sans protection. La Kamarg et Aigues-Mortes sont entourées par une ligne de défense sous la forme de tours de guet. Chaque tour de guet est occupée par les gardians et sont équipées de nombreuses armes dévastatrices, conçues et construites par le comte lui-même.

Karlay

Cette ville est dominée d'un côté par le grand Pont d'Argent qui enjambe la mer et qui relie la Granbretanne à la France. Karlay est composée d'hôtels, de maréchaux-ferrants, de vendeurs de chevaux et de tout autre commerce dédié aux services dont ont besoin ceux qui traversent le pont. Karlay est devenue l'un des plus importants centres de commerce de l'Europe car elle est la dernière étape sur le continent pour les convois remplis du butin des conquêtes granbretonnes en partance pour la Granbretanne elle-même. Les gardes de l'autre côté du Pont d'Argent sont plus stricts aussi Karlay est le meilleur endroit pour acheter des trésors volés en Europe et en Arabie. Esclaves, babioles, oeuvres d'art et armes se vendent sur les places de marché. Beaucoup de petits nobles granbretons organisent des séjours réguliers dans la cité afin d'acheter des objets à bas prix.

Karlay est un port aérien, rivalisant avec Deauvre, pour les ornithoptères de Granbretanne.

Marshais

'Portail vers l'Europe', Marshais est l'un des plus grands ports de la Mer du Milieu. Le Rhône est une artère majeure pour le transport des marchandises et beaucoup de navires jettent l'ancre dans les quais de Marshais en provenance de lointaines terres, ce qui donne au duché une immense valeur – pour laquelle on se bat – en Europe. Marshais fut conquise une douzaine de fois par tous, des chevaliers de Provence aux pirates Barbaresques. Pourtant, la nature profonde de la cité perdure – c'est un port dangereux et très actif où tout peut s'acheter si on y met le prix. Les voyageurs d'Arabie et d'Afric font de Marshais l'une des cités les plus cosmopolites d'Europe.

Le Duc de Marshais demeure à bord d'un grand navire, un ancien navire commercial datant d'avant le Tragique Millénaire. Les moteurs du navire sont depuis longtemps éteints, des torches illuminent maintenant les grandes salles de danse qui autrefois utilisaient des lampes électriques, mais le navire flotte toujours car sa coque est faite d'un métal indestructible et invulnérable. Le duc en titre se nomme Sevin ; c'est un homme d'affaires prudent qui a fait alliance avec les pirates Barbaresques contre la Catalania.

Normandia

Ce duché est le plus grand au nord de la France et profite grandement du commerce avec le Ténébreux Empire. La nourriture et les boissons de Normandia ont approvisionné Londra pendant des siècles et les ducs de Normandia sont devenus riches et trop confiants en croyant qu'ils tenaient en laisse les ambitions de la Granbretanne. Si l'intention de la Granbretanne était de menacer la Normandia, ils pourraient tout simplement arrêter l'approvisionnement

de la cité. Ce stratagème devint inutile durant le règne de Joaillet. Ziminon, son cousin, se rendit en Granbretanne et obtint son soutien pour un coup d'état. Il renversa son cousin avec l'aide des troupes et des armes du Ténébreux Empire – et découvrit qu'il ne put ordonner aux troupes qu'il amena en Normandia de quitter le pays. S'inclinant par nécessité, il jura allégeance à la Granbretanne. La Normandia devint l'une des plus pacifiques conquêtes du Ténébreux Empire.

Parye

Connue sous le nom de Cité de Cristal ou Cité de Lumières, Parye est le meilleur exemple qui existe d'une cité d'avant le Tragique Millénaire encore debout. Les plus anciens et les plus importants sites de Parye ont été depuis longtemps encastrés dans un cristal indestructible ainsi la plupart survécurent aux bombes et aux explosions des guerres. D'autres bâtiments sont entièrement construits en cristal multicolore ; un jour lumineux dans la cité est si aveuglant que les colporteurs vendent des lunettes teintées aux visiteurs.

L'art de produire un tel cristal a été perdu. Les nouveaux bâtiments construits au coeur de la cité sont fait de blocs taillés dans des cristaux brisés ou tombant en ruine. La plupart des faubourgs de Parye entourant le centre (Ile de la Cité) ressemblent à tous ceux des autres villes de l'Europe du Tragique Millénaire : bois, pavés et crottins de cheval.

Parye a été gouvernée par un conseil de guildes pendant des siècles, gardant la cité en l'absence du Duc de Parye depuis longtemps disparu. On murmure que le Duc est maintenu en vie artificiellement par les maîtres des guildes mais le Ténébreux Empire ne découvrit aucune trace de noble congelé lorsqu'il a conquis la Cité de Cristal.

Provence

La mélancolique Provence fut transformée en une contrée de monstres et de corps en décomposition par les vents mortels. Le Mistral, ce vent de vie qui sauva la Kamarg, ne protégea pas cette région aussi bien. Les habitants de la Provence survécurent mais ils payèrent le prix fort. Les rares zones de terres arables sont jalousement gardées ; chaque année, elles deviennent un peu plus contaminées par les toxines et la population doit se serrer la ceinture un peu plus. Les naissances mutantes sont ici plus fréquentes que partout ailleurs en France. Les Frères Gris, un ordre de chasseurs de mutants, détiennent ici un pouvoir considérable et ils ont le droit de fouiller toute maison et d'examiner tout homme pour trouver des signes de mutation. Les Frères Gris portent des capuches et des manteaux pour cacher leurs traits durant leurs chasses ; donc quiconque peut être secrètement un membre de l'ordre. La paranoïa et les conspirations font ici partie intégrale de la vie courante.

Sur cette terre transformée et rude, les habitants ont trouvé la force dans l'adversité. Les chevaliers de Provence sont peu nombreux mais très compétents. Ils sont unifiés dans des loges de chevalerie et des fraternités, toutes sous l'égide du Comte de Provence. Des rumeurs circulent concernant des forteresses souterraines, de refuges cachés et d'armes anciennes, d'ordres secrets et de plans millénaires, tous orchestrés depuis cette terre de désolation au soleil torride.

La Provence partage ses frontières avec la Kamarg et le Duché de Marshais ; ces deux régions firent autrefois partie de la Provence mais s'en séparèrent au cours des guerres passées. De son siège à Aix, René, le Comte de Provence, regarde avec convoitise les terres où les arbres ne sont pas affectés par des excroissances étranges et où les parents n'ont pas besoin de noyer un enfant sur trois par peur des mutations.

Lyonnais

Le Lyonnais est un pays de brumes et d'ombres. Auparavant une extension de la Burgondie, le Lyonnais devint un duché indépendant – en fait presque un vrai royaume – des siècles auparavant, lorsque la famille Lyon arriva au pouvoir. Cette famille de sorciers et de chevaliers était entièrement inconnue de la noblesse avant qu'elle ne réclame Lyon comme son domaine et certains affirment qu'ils ne sont même pas humains. Quelle que soit leur origine, la cité et la terre ont grandement changé sous leur régime. Maintenant, les frontières du Lyonnais sont défendues par une brume étrange et surnaturelle qui semble se lever à chaque fois que des armées tentent d'emprunter les chemins qui mènent au pays. D'autres désirant envahir le Lyonnais parlent de choses étranges, de créatures sans comparaison en Europe, de guerriers tout en armure qui manient des lances-feu et des épées de glace, de femmes aux yeux noirs, belles mais impitoyables.

L'impression que le Lyonnais est un royaume hanté par les fantômes et les fées contraste avec l'honnête et simple nature de l'endroit. Sous le soleil du midi, le Lyonnais ne semble pas plus différent que ses domaines voisins ; le maïs pousse dans les champs et les caravanes avancent lentement en direction des marchés de Lyon. C'est comme si la région était vue au travers d'une loupe

– parfois la loupe est si claire qu'elle est invisible, parfois elle est embuée et parfois elle déforme la réalité.

Le Comté de Valence

Le petit Comté de Valence fut autrefois un duché mais il est maintenant le vassal du Lyonnais. Il a peu en commun avec la terre au nord ; c'est un territoire martial, demeure de nombreux soldats et de mercenaires. Siegurny, le Comte de Valence, porte une haine toute particulière au Ténébreux Empire et passe son temps à l'étranger en essayant de gagner du soutien pour une attaque contre la Granbretanne.

Strasbourg

Situés sur la frontière de la Germanie, les Ducs de Strasbourg sont pris au piège entre les belliqueux burgondes et les Germains tout aussi agressifs. Strasbourg a versé plusieurs fois le sang au cours des guerres et son armée a été décimée. Le domaine dépend de la protection des mercenaires et le coût pour l'entretien de ces troupes a ruiné les ducs. Ils ont emprunté de l'argent à toutes les régions de l'Europe, en particulier du Roi d'Espanyia et de l'Eglise Rouge. Strasbourg est l'un des plus imprévisibles et dangereux domaines d'Europe.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Aquitaine	Connaissance (Plante) +10% Influence +10%	Navigation
Burgondie	Equitation +10% Une arme au choix +10%	Connaissance (Tactiques Militaires)
Kamarg	Connaissance (Animal) +10% Connaissance (Plante) +10%	Survie ou Pister
Karlay	Evaluer +10% Influence +10%	Piloter (Ornithoptère)
La Cour de France	Conduite ou Equitation +10% Influence +10%	Danse ou Jouer d'un instrument
Lyonnais	Persévérance +5% Une arme au choix +10%	Médecine
Marshais	Canotage +10% Evaluer +10%	Navigation
Normandia	Connaissance (Plante) +10% Endurance +10%	Survie
Parye	Influence +10% Perception +10%	Expression Artistique
Provence	Equitation +10% Une arme au choix +10%	Pister
Strasbourg	Esquive +10% Une arme au choix +10%	Connaissance (Tactiques Militaires)

Le grand-père du duc actuel était le célèbre Prétendant de Strasbourg, qui tenta de se proclamer Archiduc de Burgondie et déclencha une guerre afin de défendre sa revendication. Le conflit eut lieu tout le long de la frontière Germaine pendant près de trente ans, pour se terminer avec la mort, au cours de la bataille, du Jeune Prétendant, le père du duc en titre.

La Cour de Germanie

Les états Germains sont aussi divisés que ceux de France, mais alors que la capitale, Parye, a peu d'influence sur les ducs de France, les princes de Berlin ont une influence considérable sur la noblesse Germaine. Le pays est loin de connaître l'unité de l'Espanyia mais ses nobles sont capables de mettre leurs différences de côté à l'occasion.

La Germanie n'a pas souffert des mêmes vents empoisonnés qui ravagèrent l'Europe de l'Ouest ; ici les guerres apparurent sous la forme de bombardements. Beaucoup de cités furent réduites en cendres, ne laissant derrière elles que de grands cratères irradiés ; les montagnes furent aplaties et les forêts consumées par les explosions de lumière. Le paysage fut transformé par la dévastation. Les gens moururent par millions. Durant les années suivant le Tragique Millénaire, des bois épais – des bois contaminés en partie mais principalement des terres sauvages – ont recouvert une grande partie de la Germanie. La Forêt Noire s'étend sur des centaines de kilomètres, elle est habitée par des tribus sauvages et barbares. Les domaines civilisés de Germanie gardent un oeil constamment sur leurs frontières, par peur des barbares.

La Germanie possède un haut degré de technologie en Europe ; des automates et des engins à gaz sont chose courante. Les riches nobles ont des lampes électriques, des radiateurs, voir même des appareils de calcul.

Berlin

La cité de Berlin est la plus grande et la plus riche d'Europe. Au sein de ses anciens murs réside une population dépassant les deux millions, un autre million vivant dans la campagne avoisinante. La dévastation amenée par les guerres a changé le climat. Berlin souffre d'hivers très froids qui viennent de la Scandie et de la Moskovie. Quatre mois par an, la population se réfugie dans les bâtiments aux murs épais pour se réchauffer car les vents glacés coupent les chairs jusqu'à l'os en quelques secondes. Des voix font parfois échos aux vents froids, pleurant et hurlant dans une langue inconnue.

Afin d'étouffer le bruits des vents, chaque hiver les palais de Berlin sont remplis de musique et de chants. Les nobles et les chevaliers d'Europe se rendent à la Cour de Berlin quand ils ne sont pas en campagne. Le prince de Berlin est réputé pour être un hôte affable et la cité est la demeure de nombreux chevaliers et généraux à la retraite. Ici, La Cour est la plus influente de toute l'Europe, excédant même Mahdrid du fait de sa position centrale. En général, tandis que Mahdrid attire les diplomates et les amateurs de la mode, les généraux et les fines lames se rendent à Berlin.

Le duel est le sport de rigueur et certains jours, il semblerait que les chocs de l'acier sur l'acier résonnent dans les allées. La plupart de ces duels s'arrêtent à la première goutte de sang versée mais certains sont à l'occasion mortels. L'Académie de l'Epée supervise les duels et il existe une liste non exhaustive de règles et de styles à apprendre. Berlin compte de nombreux champions et tuteurs.

Dès les premières gelées du printemps, le caractère de Berlin change complètement. Les chevaliers et les guerriers retournent dans leur domaine ou sur le champ de bataille et la cité devient une ville marchande.

Le Prince en titre de Berlin est Lobkowitz II, lequel hérita du domaine à la mort de son père au cours d'un duel. Le jeune prince d'à peine seize ans se croit destiné à devenir le plus grand duelliste de toute l'Europe. Bien qu'il ait les meilleurs tuteurs et passe des heures à la pratique dans les gymnases, il néglige ses autres devoirs et le pouvoir du domaine est tombé entre les mains des conseillers du prince, en particulier ses cousins jumeaux Gerhardt et Matilda.

Les Nibelungen

Une légende Germaine parle d'une race de nains trapus demeurant dans les tunnels souterrains des montagnes. Selon les récits, les nains sont des forgerons habiles, capables de réaliser des armes et des bijoux d'une grande beauté. Ces nains sont issus de la roche au sein de laquelle ils vivent et sortent des crevasses rocheuses. Toutes les fois qu'un enfant est porté disparu ou qu'une chose de valeur disparaît, les paysans accusent les nains de la roche d'être sortis de terre pour s'en emparer la nuit. Selon les récits également, certains héros ont réussi à persuader les Nibelungen de leur créer des objets merveilleux. D'autres histoires affirment que si leur réseau de tunnels continue à s'étendre, il perturbera les fondations du monde et des cités entières tomberont dans le royaume des ombres.

Köln

Köln est une province sereine, une terre de fermes et de petits villages alimentant en grande partie la Germanie. Elle a moins souffert des guerres que certaines autres régions du pays et les dirigeants du Duché, les seigneurs Hawkmoon, sont une ancienne famille. Bien qu'issus d'un sang non noble, ils sortirent des rangs du peuple pour affronter les maux du Tragique Millénaire. La paix et la tranquillité dont bénéficie la population de Köln est le résultat de leur héroïsme.

Le château Hawkmoon est situé dans la campagne, en dehors de la cité de Köln, au coeur de la grande forêt. Le Duc de Köln est Manfred Hawkmoon. Dans sa jeunesse, il était l'un des meilleurs chevaliers et duellistes de Germanie, avant qu'il ne se querelle avec le Prince Lobkowitz et qu'il ne fut exilé de la cour. De nombreuses personnes relient le déclin la cour en grâce et en civilité, à cette querelle.

Nürnberg

Faisant autrefois partie de Bavière, la puissante Nürnberg est maintenant un duché à part entière. Le domaine est basé autour de la soi-disant Cité Invincible, ainsi nommée parce que Nürnberg fut construite grâce à des technologies anciennes. La 'cité' est une montagne de métal et de pierres, comprenant quelques milliers de



corridors, de cryptes, de voûtes et d'habitations et qui fut scellée contre les poisons et les épidémies du Tragique Millénaire. Les systèmes de défense de Nürnberg étaient si puissants que la cité endura même les attaques directes des armes qui pouvaient détruire des montagnes.

Après le Tragique Millénaire, il fallut à Nürnberg cent ans avant d'être redécouverte. Quand la cité voûtée fut finalement rouverte, elle ne contenait aucune vie. La population avait été protégée contre les infections de l'extérieur mais un traître au sein de la cité relâcha un poison et tous les habitants moururent. Tous les systèmes d'ordinateurs avancés et les technologies de la cité s'effondrèrent dû au manque d'entretien et d'alimentation. Cependant, Nürnberg est l'un des exemples les mieux conservés de l'architecture d'avant le cataclysme en Europe, et fut le modèle de reconstruction pour Londra sous le Roi-Empereur Huon.

Les habitants de Nürnberg sont taciturnes du fait d'une vie déplorable dans les quartiers étroits de la cité. Tous les tunnels de Nürnberg n'ont pas été explorés et les voleurs de la cité mettent parfois la main sur d'intéressants objets anciens ou documents dans leurs profondeurs. On rencontre souvent des "Rats Sorciers" – des scientifiques de réputation douteuse qui essaient de récupérer les anciennes connaissances – dans Nürnberg.

Sahbruck

Bien que les frontières nationales aient été presque oubliées en cet âge, la province de Sahbruck s'est toujours située entre la France et la Germanie. Le Français et le Germain sont tous deux parlés ici et les cultures des deux pays se sont mélangées. Peut-être à cause de cela, Sahbruck est réputée pour être un nid d'espions. A l'origine, les nobles Germains cherchaient des agents à utiliser en France, qui elle-même utilisait des espions dans cette région mais maintenant, l'influence de Sahbruck est bien plus grande. De ce petit état, les espions rapportent des nouvelles d'aussi loin que la Moskovie, la Syrie et l'Afric.

Le souverain du petit domaine de Sahbruck est le Comte Vincent, connu aussi sous le nom de l'Araignée. Il est l'un des conseillers du Prince de Berlin mais est également un visiteur régulier de Granbretanne.

Munchein

Tout comme Nürnberg, la cité de Munchein faisait autrefois partie du plus grand duché de Bavière. Elle s'en sépara durant la période de la guerre du Moine, laquelle fut la première bataille impliquant la Ligue des Huit d'Italia. Depuis cette guerre du Moine, la plaisante cité de Munchein est presque entièrement sous le contrôle de l'Eglise. Pendant un temps, le Prince de Munchein fut la marionnette de l'évêque de la cité ; au cours des récentes générations, ils furent invariablement issus de la même famille et parfois la même personne. En dépit du régime théocratique, Munchein est un endroit plutôt licencieux, réputé pour ses boissons et ses fêtes. La cité se vante aussi de plusieurs églises et cathédrales majestueuses et d'une université.

Le Prince en titre de Munchein est un homme âgé, le Prince-Evêque Hederich, qui se passionne pour les automates et la musique. Il est aussi un grand patron des arts et a attiré de nombreux peintres et sculpteurs à sa cour.

Bavière

Reposant près des Montagnes Suisses et de la Slavie, la Bavière sert de rempart à la Germanie contre les terres sauvages. Les rares zones de bois contaminées en Germanie ne sont rien en comparaison des terres empoisonnées situées au sud et à l'est. Les Bavarois taciturnes se voient comme les gardiens contre la contamination. Malgré tous ses sacrifices, la Bavière fut privée maintes fois de ses possessions, la plus notable étant sa vieille capitale Munchein. La nouvelle lignée d'archiducs fut à l'origine exilée en Granbretanne (et quels actes atroces commirent-ils pour être ainsi exilés de *leur* terre), mais elle revendiqua le duché à la fin de la guerre du Moine. La dynastie O'Pointte a une réputation de trahison et des douze d'archiducs de Bavière depuis la prise du pouvoir de cette famille, il ne fait aucun doute que seul l'un deux mourut de causes naturelles.

Région	**Bonus de Compétences de Base**	**Compétences Avancées**
Bavière	Arme d'Hast +10% Endurance +5%	Artisanat (au choix)
Berlin	Esquive +10% Une épée au choix +10%	Connaissance (au choix)
Köln	Endurance +5% Equitation +10%	Artisanat (Charpentier)
La Cour de Germanie	Endurance +5% Une arme au choix +10%	Ingénierie ou Mécanismes
Munchein	Connaissance (Monde) +10%, Influence +10%	Courtoisie
Nürnberg	Discrétion +10% Perception +10%	Ingénierie ou Artillerie
Sahbruck	Influence +10% Langage (Français) +50%	Déguisement

La Cour de Grèce

La Grèce est isolée du reste de l'Europe – au sud de la Slavie et de la Magyarie qui sont de dangereuses terres contaminées – aussi sa culture s'est développée de façon différente et étrange. La plupart des plaines de Grèce furent inondées lorsque la Mer du Milieu déborda, aussi il reste peu de terres arables. Les terres centrales ont largement été abandonnées et la majorité de la population vit maintenant dans les îles et survit grâce à la pêche. Il existe peu de grands domaines ou de puissants nobles. Au lieu de cela, chaque village possède son propre champion ou sa milice. Chaque île ou ville possède son propre caractère et ses coutumes, ses propres traditions et ses croyances étranges.

Athéna

La cité d'Athéna est l'une des plus vieilles d'Europe, si ce n'est la plus vieille. Au contraire de Parye, qui préserva son héritage sous des tombeaux de cristal, Athéna fut construite et reconstruite maintes fois, recréant les anciennes formes et styles avec des matériaux nouveaux. La perte des technologies à la suite du Tragique Millénaire, ainsi que la division du royaume de Grèce en centaines de cités états et de villages, ont fait que l'influence et la beauté d'Athéna furent grandement réduites. La dernière création de la cité est faite de simple marbre au lieu des matériaux des siècles passés. Cependant, Athéna est toujours belle. C'est une cité d'art et de culture, de philosophie et de science. Bien qu'elle n'a pas un prestige égal à Mahdrid ou Parye, Athéna est réputée pour sa tolérance envers les coutumes et les croyances étrangères – certains font les louanges de cette cité aux milles croyances, d'autres l'appellent la cité des hérétiques. Athéna, non pas Istanbul, est la partie la plus orientale de l'Europe, là où l'Europe du Tragique Millénaire rencontre le Moyen-Orient.

Mermia

L'Union Mermienne est l'une des plus grandes forces politiques de Grèce. Elle se compose d'une alliance d'une douzaine des plus grandes îles et cités états, regroupées pour une "défense mutuelle" et qui prend le plus souvent la forme d'une attaque combinée contre les cités rivales. L'Union Mermienne a peut-être assez de force pour devenir un royaume en Grèce mais le conseil gouvernant l'Union ne peut jamais se mettre d'accord sur l'élection d'un seul souverain, encore moins choisir l'un d'eux comme roi.

L'Union Mermienne se rencontre dans la cité qui est l'une des merveilles de l'Europe – Mermia, une cité sous marine reposant sous un dôme de glace. La sorcellerie qui maintient le dôme est en train de disparaître et la majorité de la cité est maintenant menacée par les eaux.

Sparta

Situé dans les montagnes au sud de la Grèce, le royaume de Sparta émergea du chaos de l'invasion du pays par la Turkia. La nation entière est dédiée à la pratique des arts de la guerre. Après avoir repoussé les envahisseurs, les Spartiates commencèrent à louer leurs troupes en tant que mercenaires. La vie dans l'état de Sparta est simple mais bien souvent brutale, car les besoins de l'armée sont considérés plus important que ceux des paysans. Les Spartiates possèdent la plus grande force militaire à l'est de la Mer du Milieu. La principale faiblesse de Sparta est son manque de puissance maritime. Les rares fois où les Spartiates ont tenté de s'aventurer au-delà des mers, ils furent attaqués par les Catalans et les Italiens.

L'actuel Stratège Commandant de Sparta est Isidor, aussi appelé le Sanguinaire. La rumeur affirme qu'il a l'intention d'allier Sparta à la Granbretanne, car les deux nations ont beaucoup de choses en commun.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Athéna	Connaissance (Monde) +10% Premiers Soins +10%	Médecine
La Cour de Grèce	Athlétisme +10% Canotage +10%	Survie
Mermia	Canotage +10% Connaissance (Monde) +10%	Navigation
Sparta	Endurance +5% Une arme au choix +10%	Survie

La Cour de Hollandia

La Hollandia, à moitié submergée, comprend à peu près la moitié des anciens Pays Bas, à l'exception des contrées qui font maintenant partie des Etats Belges, la terre du Dahnmark et les autres territoires à l'est, le long du littoral sud de la Mer Baltique. Ces terres presque plates furent autrefois protégées par d'immenses barrages et digues mais les mers ont depuis monté et les défenses se sont écroulées avec le temps ; la moitié du territoire autrefois sous la coupe de la Hollandia est maintenant sous les eaux. Les nombreuses parties furent ruinées par les anciens poisons ou l'eau salée et la Hollandia devint l'une des régions les plus pauvres d'Europe.

La Hollandia était autrefois un grand centre de commerce maritime, mais les eaux ont inondé les ports et les ruines des cités rendent la navigation hasardeuse le long des nouvelles côtes. Les seuls navires aperçus en Hollandia sont des petits canots à rames et des coracles, slalomant entre les récifs et les ruines de ciment et d'acier.

La partie est du Dahnmark est un peu plus intacte que le reste de la Hollandia mais elle reste pourtant parmi les plus pauvres cours d'Europe. La reine a passé une alliance fragile avec les Scandins, mais aucun n'a confiance en l'autre. Les Scandins ont besoin des liens que le Dahnmark possède avec le reste de l'Europe s'ils veulent avoir une chance de résister à l'occupation du Ténébreux Empire.

La Mer Hurlante

Les marins des mers de l'ouest évitent certaines zones maritimes situées près des côtes de la Hollandia. Des choses vivent dans ces lieux, des choses qui hurlent dans la nuit comme si elles passaient des heures à se noyer. Les navires qui s'y aventurent sont souvent portés disparus ; les débris font surface les jours suivants, les coques brisées par quelque force surnaturelle. Le Ténébreux Empire envoie des navires de guerre à la coque blindée patrouiller dans ces endroits pour essayer de protéger les cargos de minéraux en provenance de Scandie. Les sorciers de l'Ordre du Serpent complotent en secret pour tenter de contrôler ce qui se cache dans les eaux peu profondes qui recouvrent Amsterdam.

Gelderland

Le Gelderland fait partie des terres centrales de la Hollandia et ainsi a moins souffert de la montée des eaux. La Cour du Gelderland est la plus puissante à l'ouest de la Hollandia et, d'après une ancienne coutume, elle s'est proclamée intendante des frontières, protectrice des mers en second seulement derrière pour la couronne du Dahnmark. Par une autre tradition également ancienne, il existe une rivalité féroce entre les Rois du Dahnmark et les seigneurs du Gelderland. La province s'est rebellée trois fois et a comploté contre les rois à de nombreuses reprises. Si ce n'était la fierté du Dahnmark, certains affirment qu'ils se seraient séparés de la moitié ouest de leur royaume afin de se débarrasser des problématiques Gelderlandais.

Dahnmark

Le Dahnmark se situe entre l'Europe et les terres sauvages de Scandie. A certaines périodes, le "petit royaume" a réussi à passer des alliances avec ses voisins du nord, à commercer avec eux, à les employer comme mercenaires ou à partager le butin des invasions. Le reste du temps, le



Dahnmark a souffert des pillards qui traversent le golfe entre la Scandie et l'Europe.

Le Dahnmark est une terre froide et pluvieuse. La capitale est la ville de Copenhague, le siège des Rois du Dahnmark et de la Hollandia. Un cercle de petites baronnies entoure la capitale. L'Ordre de Dacia, un ordre de chevaliers constitué des guerriers supportés par ces barons, est considéré comme l'un des plus prestigieux d'Europe et est responsable de la garde du palais royal. Du fait que seuls les chevaliers de ces baronnies font partie de l'ordre, le prestige de Dacia est cause de ressentiment chez les comtes du Gelderland.

La reine du Dahnmark et de la Hollandia, Signe, est bien aimée de son peuple.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Dahnmark	Endurance +5% Une arme au choix +10%	Eloquence
Gelderland	Canotage +10% Influence +10%	Artisanat (tisserand)
La Cour de Hollandia	Athlétisme +10% Canotage +10%	Survie

La Cour de Moskovie

La Moskovie est la grande inconnue de l'Europe. Comme Tozer l'a écrit dans l'Acte V, Scène 6 de *Chirshil et Adulf*, "*Un rideau de fer noir/descend et tout est perdu à la vue/ une réunion de spectres et de fantômes/issus de la masse des morts".* Il existe peu d'échanges entre l'Europe et la Moskovie, les courageux voyageurs qui osent défier les déserts enneigés et les loups des steppes ne sont pas les bienvenus en Moskovie.

Certains faits sont connus : toute la Moskovie est gouvernée par un seul roi et la nation possède une grande armée bien entraînée. Pourtant la plupart des territoires sont sauvages et on trouve aussi le plus grand des bois contaminés du monde connu. Les rares Moskoviens qui voyagent à l'étranger se régalent à raconter des histoires horribles de mutants et de sorcières demeurant à l'est, mais qui peut dire quels sont les histoires vraies et quelles sont celles qui ne sont que des contes destinés à terroriser les enfants.

Muscow

En consultants les écrits et les récits des voyageurs et c'est comme s'il existait autant de villes portant le nom de Muscow. Certain éléments sont communs à tous les récits – les dômes en forme d'oignon, les foules, les nuits froides, les lampes à gaz et les lourds manteaux de fourrures des citoyens. Le reste des histoires varient grandement. Muscow est un repaire de voleurs, où les enfants affamés se battent au couteau pour un morceau de pain rassis, pour la plus grande joie des nobles ; Muscow est une cité pleine de richesses, où même les plus pauvres vivent comme des seigneurs ; Muscow est presque en ruine, une épave en décomposition ou est le sujet d'une plus grande expansion que Londra et est une merveille du monde. Certaines personnes affirment que la sorcellerie est courante dans cette région, que la moitié des nobles sont des sorciers et sorcières et que la majorité de la population sont des mutants ou des démons conjurés par des sortilèges. D'autres disent que Muscow est gouvernée par une église qui traite les mutants avec sévérité et que la population est fière de la pureté de son sang. Un rapport fait mention du fait que la population est aussi polie et respectueuse des lois que l'on peut imaginé – à l'exception d'une heure par nuit, lorsque les horloges sonnent la treizième heure et que tout bascule dans la folie.

Peut-être que Muscow est tellement grande qu'elle contient toutes ces cités disparates et plus encore. Quand la neige tombe en couches épaisses dans les rues de la cité et que les lampes à gaz brillent dans l'obscurité, la cité semble interminable.

La Cour du Roi de Moskovie est le seul endroit où les dignitaires et les nobles étrangers sont couramment rencontrés – de tels visiteurs doivent rester dans les palais accordés aux visiteurs étrangers. Le roi en titre de Moskovie et l'Empereur du Nord est Kasimir III, un homme à la mine sévère dont les ambitions restent un mystère pour le reste de l'Europe.

Kerninsburg

Kerninsburg, situé sur la frontière ouest de la Moskovie, est un domaine de sorciers et d'érudits. Il y a de grandes tours et des usines crachant des fumées empoisonnées et des mixtures étranges. Les paysans sont obligés de porter des écharpes ou des masques pour se protéger de la contamination. Ceux qui servent les sorciers ont souvent leur bouche cousue ou leur voix retirée pendant toute la durée de leur emploi et leurs maîtres jurent de réparer leur mutilation pour les remercier de leur service. La richesse en connaissances de la cité est une cible tentante pour beaucoup, en particulier les nobles de Germanie, mais Kerninsburg est défendue par des protections magiques et les armées du Roi de Moskovie.

Kievan Rus

Les guerriers de Kievan Rus donnent des cauchemars aux nobles d'Europe. De par leur réputation, chacun d'eux mesure 2.5 mètres de haut, possède une armure d'acier et est si sauvage qu'il manie sa propre mère comme arme sur le champ de bataille, après l'avoir affûtée avec une meule. Kievan Rus a obtenu cette réputation après plusieurs guerres contre l'Europe de l'est, en particulier les royaumes d'Otriche et de Tchéquie. Mais les souverains de Moskovie sont peu enclins à réfréner leurs capricieux sujets, ce qui suggère que ces attaques ne sont que les prémisses d'une plus grande offensive Moskovienne.

Novgorod

Le domaine de Novgorod est le plus riche de Moskovie, ses mines et ses fermes sont le carburant qui alimente la machine de guerre Moskovienne. Le Prince de Novgorod, le Prince Rouchtof, est le fils du roi de Moskovie, bien qu'il laisse la direction du domaine à son oncle Vasily, lequel est considéré à la Cour comme un homme modéré, partisan de liens plus étroits avec le reste de l'Europe. Le jeune Prince est plus intéressé par la chasse, l'équitation et la pratique de sa lance-feu.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Kerninsburg	Connaissance (Animal) +10%, Connaissance (Monde) +10%	Médecine
Kievan Rus	Equitation +10% Une arme au choix +10%	Artillerie
La Cour de Moskovie	Arme d'Hast +10% Endurance +5%	Survie
Muscow	Influence +10% Persévérance +5%	Courtoisie ou Connaissance de la Rue
Novgorod	Connaissance (Plante) +10%, Perception +10%	Pister

La Cour d'Italia

La péninsule Italienne rivalise avec les Etats Belges en ce qui concerne les conflits permanents. La région entière est divisée en domaines et duchés guerroyant et la seule force qui les unie est l'Eglise Rouge à Roma – et dans son propre intérêt personnel. La position prédominante de l'Italia dans la Mer du Milieu lui donne quelque autorité dans l'Europe du sud. Avec les dangers des Montagnes Bulgares et des autres routes terrestres de l'Est, le contrôle de la Mer du Milieu donne le contrôle sur le commerce avec la distante Syrie et Istanbul. Le besoin de garder les Catalans et Marshais dans la ligne de mire contribue plus à l'unité des seigneurs d'Italia que l'Eglise Rouge ne le pouvait.

Deux siècles auparavant, ces deux unions se combinèrent avec efficacité, l'Eglise soutint avec son argent et son influence les puissants nobles du nord de l'Italia. Cette "Ligue des Huit" conquis la plus grande partie du sud de la France, la Suisse, la Slavie et l'Otriche, répandant les paroles de l'Eglise et augmentant grandement le pouvoir et la richesse des nobles. Les guerres contre la Ligue continuèrent encore jusqu'à récemment – Le Comte Airain lui-même se fit une réputation durant les dernières batailles en Italia qui écrasèrent le pouvoir militaire de la Ligue. Le support politique de la Ligue s'évapora après cette bataille épique et la mort du Pape Gelasius IV, l'hiver suivant, fut le coup final porté à la Ligue des Huit.

L'Eglise Rouge

Durant le chaos du Millénaire Tragique, la population se tourna vers l'église pour être réconfortée et rassurée devant tant de folie et de morts. L'Eglise Rouge de la Rédemption émergea des ruines de l'Eglise Catholique. Selon les légendes, un vent empoisonné souffla sur la cité de Roma. Une poignée de personnes se réfugia dans la basilique et survécut par miracle. Ces survivants devinrent la première congrégation de l'Eglise Rouge. Le symbole de l'Eglise est une croix rouge, représentant le sang versé durant les guerres et la promesse de rédemption et de guérison du monde.

Le Pontife de l'Eglise demeure à Roma, la Cité Eternelle. Il y a de nombreuses églises dans le sud et le centre de l'Europe. L'Eglise offre la guérison et enseigne que grâce à la foi, le travail et certaines précautions contre les bois contaminés et leur influence, le corps et l'âme peuvent être rachetés. Tandis que la plupart des branches de l'Eglise sont des maisons charitables, les pasteurs corrompus et malhonnêtes sont plus nombreux que les saints dans l'Eglise Rouge. Le Pontife est l'égal des ducs ou des seigneurs de l'Europe, mais l'influence de l'Eglise est limitée. Elle est forte en Italia mais les plus grandes Cours sont Berlin, Mahdrid et Londra et l'Eglise Rouge n'a presque aucune influence sur ces dernières. A Mahdrid, l'Eglise rivale des Sanctifiés empêche l'Eglise Rouge de s'approcher du roi. L'Eglise possède un évêque à Berlin mais il ne fait pas partie des confidents du Prince. En ce qui concerne la Granbretanne, le Ténébreux Empire ne croie en aucun dieu ou puissance et les prêtres sont généralement mis à mort.



Padova
Le Duché de Padova s'étend du littoral de l'Adriatique jusqu'au pied des montagnes Suisses, mais seuls les fous ou les déments osent vivre dans le nord contaminé. La majorité de la population vit soit le long de la côte, de laquelle partent les vaisseaux de guerres et les navires marchands en route pour les ports de Padou ou Venise, soit dans les champs fertiles à l'intérieur des terres. De réputation, les Padovans sont ambitieux et peu dignes de confiance mais tombent amoureux rapidement. La contrée possède également une grande tradition militaire, terrestre et maritime.

Le Duc en titre de Padova, Enric, personnifie ces deux traits. Il a fait alliance avec le Ténébreux Empire et ses agents visitent régulièrement Londra.

Milan
Avec Padova, le 'Sanglier d'Italia' était le second duché majeur de la Ligue des Huit (Les six autres nobles impliqués étaient considérablement plus petits que ces deux partenaires). Les ducs de Milan sont réputés pour leur intelligence et leur démence. Ignacio, rejeton notable de la famille, écrivit une série de traités brillamment documentés sur l'Europe de l'avant-guerre, prouvant en conclusion que Brussel était en fait un mythe solaire. Son frère Gabrio, pendant ce temps, dépensa la moitié de la fortune familiale dans une série de travaux immenses destinés à être aperçus de l'espace, par d'illusoires voyageurs de l'espace. Les Ducs sont souvent accusés d'être des sorciers – quoique que cela soit très plausible. Il est des récits concernant des bibliothèques labyrinthiques et des expériences bizarres conduites dans les souterrains en dessous de Milan.

Le Duc de Milan est un vieil homme du nom de Prospéro ; à la suite de la défaite de la Ligue des Huit, il fut emprisonné dans une tour de son palais où il demeure à ce jour. Pas moins de quatre parents revendiquent le duché – alors que ce sujet reste entre les mains de la Cour de Milan, le duché est gouverné par un Sénéchal.

Roma
Roma, la Cité Eternelle, est le siège de l'Eglise Rouge. Roma fut entièrement dépeuplée durant le Tragique Millénaire, à l'exception des survivants dans une église. Cette poignée de personnes dut affronter les animaux mutants monstrueux qui envahirent la cité désolée. Il fallut trente ans avant que les humains, non pas les horreurs, reprennent la cité. Certaines sections de la cité sont encore infestées de monstres, en particulier les égouts et les catacombes.

Aujourd'hui, presque toute la cité est sous le contrôle de l'Eglise. Roma est une cité des scribes et de pasteurs, de prêtres et de guérisseurs, et également de banquiers – L'Eglise joue un grand rôle dans les finances de l'Europe. Les quartiers généraux de la Garde Rouge, la branche militante de l'église, se trouvent ici.

Sicilia
L'île de Sicilia change de gouvernement au moins une fois tous les dix ans, tous la revendiquent que ce soit la Catalania, l'Espanyia et l'Italia. Etre nommé Comte de Sicilia est tout sauf un honneur ; en effet, nombreux sont ceux qui considèrent ce titre comme une sentence car le comte en titre est généralement exécuté lorsque l'île tombe sous la coupe d'une autre nation. Les habitants de Sicilia ont depuis longtemps cessé de dépendre des nobles pour leur défense et les changements constants signifient qu'ils ne peuvent se fier sur le commerce légal des routes marchandes – un port maritime amical un jour peut être en guerre contre la Sicilia le jour suivant. La Sicilia est ainsi un repaire de voleurs et de contrebandiers et l'on peut dire que ses habitants se sont tournés vers une vie de crimes avec entrain.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
La Cour d'Italia	Athlétisme +10% Endurance +5%	Survie
Milan	Equitation +10% Influence +10%	Artisanat (Forgeron)
Padova	Bâton +10% Canotage +10%	Connaissance (au choix)
Roma	Connaissance (Monde) +10% Endurance +5%	Eloquence ou Connaissance (au choix)
Sicilia	Discrétion +10% Passe-passe +10%	Navigation

La Cour de Suisse
Les anciens mythes insistent sur le fait que la Suisse fut autrefois l'une des plus riches et plus pacifiques de toutes les terres d'Europe. Ceci sans aucun doute n'a aucun sens – les montagnes de la Suisse sont dangereuses. Les poisons du Tragique Millénaire persistent dans la région. Des monstres rôdent sur les pentes et lorsque le printemps fait son apparition, les neiges fondantes libèrent les épidémies et les toxines dans l'air. Les montagnes entre l'Italia et le nord sont presque infranchissables, à l'exception de quelques passes dangereuses entretenues par les moines de l'Eglise Rouge.

Dans la valle du Rhin, Bazhel est la seule cité ancienne à avoir survécue. Elle est maintenant un centre commercial neutre situé à l'intersection des routes entre l'Italia, la France et la Germanie. Les ducs de Bazhel regardent nerveusement les cieux, vers les montagnes remplies de dangers inconnus et innombrables.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Bazhel	Arme d'Hast +10% Evaluer +10%	Mécanismes
Montagnes Suisses	Perception +10% Une arme au choix +10%	Survie

La Cour d'Otriche

Wien est située au coeur du royaume de l'est connu sous le nom d'Otriche, ce dernier se situe au milieu de nombreux dangers. Au nord s'étend l'énigmatique ours Moskovien, à l'ouest les seigneurs militaires de Germanie et de France, au sud et à l'est les états dangereux et instables de l'Est. L'Otriche se vante d'être le dernier poste civilisé avant les régions sauvages – une attitude arrogante de bien des façons, car les états de l'Est ne constituent pas les hordes de barbares mutants que l'Otriche semble ainsi les considérer. L'arrogance des habitants de ce pays est un trait commun qu'ils peuvent toutefois justifier. Wien est peut-être la plus belle cité d'Europe et les régiments de piquiers d'Otriche, ainsi que sa cavalerie, ont vaincu des armées Germaines deux fois plus nombreuses que leurs propres effectifs.

Les nobles d'Otriche ont peu de loyauté envers le Roi de Wien ; bien qu'ils soient techniquement ses vassaux, cette loyauté n'est honorée que pour moitié. On dit en Otriche, qu'un serf se croit paysan, qu'un paysan se croit seigneur et qu'un seigneur se croit un roi.

Wien

La cité de Wien est célèbre pour ses magnifiques murs de pierres et son architecture, ainsi que son hospitalité. Les halls de fête de Wien sont fameux à travers l'Europe, tout comme ses autres divertissements. Tout, depuis le théâtre et les arts aux plus indécents spectacles de luxures et de dépravations, se trouve ici pour une personne désireuse de les trouver. Wien est connue comme une cité pacifique – les armes plus grandes que les couteaux sont bannies des murs de la cité, même si les nobles ont la permission de porter une épée.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
La Cour d'Otriche	Arme d'Hast +10% Endurance +5%	Artillerie
Wien	Dague +10% Influence +10%	Artisanat (maçon)

La Cour de Scandie

La Scandie est une terre rocheuse et sauvage, un royaume d'épaisses forêts, de hautes montagnes, de baies étroites et de fjords. C'est la plus froide région d'Europe, à l'exception de la Moskovie, avec de longs hivers sombres et des chutes de neiges régulières. La côte ouest de Scandie a subi les mêmes vents empoisonnés que le reste de l'Europe de l'ouest et des îles, aussi cette région a-t-elle été abandonnée. Dans le sud, le long de la côte, un voyageur se retrouve sur un terrain familier – il y a des châteaux, des villages et des cités tout comme ceux du continent, mais plus l'on se rend au nord, plus la population devient barbare et ignorante. Les redoutables pillards de Scandie vouent une faible loyauté envers la Reine de l'Union de Kalmar.

Les montagnes de Scandie contiennent des veines de fer et d'autres minéraux de valeur, lesquelles furent la première cible de la Granbretanne durant sa guerre de conquête. Les navires traversèrent la Mer Norvégienne et érigèrent des camps de base au sein des bois contaminés de la côte à l'ouest, avant que la flotte des ornithoptères ne s'élance et atterrisse près du palais, prenant la reine en otage. La Scandie fut conquise en un jour et devint un état vassal de la Granbretanne. Alors que la reine est emprisonnée dans son palais, rares sont les nobles qui tentent de résister au Ténébreux Empire, mais les pillards barbares ne cessent d'attaquer les camps de l'ennemi. La guerre sanglante qui a déchiré le nord pendant des mois ne fut même pas remarquée par le reste de l'Europe.

L'Union de Kalmar

Partie civilisée de la Scandie, l'Union de Kalmar se concentre dans les régions sud et est de la péninsule Scandine. La cité de Stockholm est la capitale et le siège de la reine, construite dans l'archipel des îles de la baie. Sous la coupe du Ténébreux Empire, la plus grande partie de la population de la cité a été poussée dans des quartiers prisons situés dans les îles et les ponts furent détruits afin que le seul accès ne puisse se faire que par ornithoptère. Seuls ceux qui servent directement le Ténébreux Empire ont la permission de s'aventurer dans le reste de la cité. Un millier de personnes fut envoyé dans les mines de fer pour y travailler, des milliers d'autres sont devenus esclaves.

En dehors de la région sous le contrôle direct du Ténébreux Empire, les seigneurs de l'Union de Kalmar sont un groupe maussade. Toute désobéissance est prestement et sévèrement punie. Les deux révoltes contre l'occupation Granbretonne se sont toutes deux achevées avec les têtes des responsables sur des piques. De nombreux seigneurs croient maintenant que la collaboration est leur seule chance de survie et aucun héros ne réside plus dans Kalmar.

Bothnie

Le royaume de Bothnie s'étend sur le littoral est du golfe du même nom, de l'autre côté de la mer depuis la Scandie. La Bothnie est un royaume curieux, gouverné par un prince mélancolique. Il est dit que ses chevaliers portent des armures de glace magiques et chevauchent des loups géants. Ils peuvent projeter des rayons de lune aiguisés comme des lances depuis les tours de leurs châteaux. Parfois, des navires à la coque noire traversent le golf pour que les commerçants, habillés de noir et aux yeux tristes, puissent vendre leurs gemmes et leurs sculptures sur les marchés de Scandie. Les Bothniens ont montré leur volonté de vouloir commercer avec le Ténébreux Empire, peut-être pour tenter de stopper l'invasion de leur propre royaume.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Bothnie	Connaissance (Animal) +10% Premiers Soins +10%,	Pister



Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
La Cour de Scandie	Athlétisme +10%, Hache ou Epée au choix +10%	Survie
Union de Kalmar	Hache ou Epée au choix +10%, Influence +10%	Courtoisie

La Cour de l'Est

L'Est de l'Europe est sauvage et dangereux. Plus de la moitié du territoire revendiqué par les rois de l'est est composée de zones sauvages et de bois contaminés, chaotiques et sans contrôle. Dans les montagnes et les bois à l'est vivent des tribus barbares, des mutants, des sorciers ermites et d'autres peuples étranges qui ne sont pas redevables de taxes et n'ont pas jurer loyauté aux petits rois de l'est. Les Seigneurs de l'Est ne perdent pas leur temps dans les joutes ou les intrigues de la cour tant appréciées de leurs cousins de l'Ouest – trop souvent, les armées de l'est doivent se battre non pas pour le territoire ou le prestige mais pour survivre. La Moskovie et Istanbul regardent du côté de l'est avec envie.

L'Est est également un endroit rempli de merveilles. Il y a là des tours et des villes anciennes datant d'avant le Tragique Millénaire, ainsi que de nouvelles merveilles. Un voyageur dans une forêt profonde peut découvrir au détour d'une colline une vallée fertile avec des fermes et des villages paisibles, un petit royaume calme et civilisé perdu au milieu des étendues sauvages ou se retrouver en train de discuter avec l'esprit de milliards d'insectes ou ou bien avec une machine intelligente.

Slavie

La Slavie est située a mi-chemin entre l'Est et l'Ouest. Elle est le plus peuplé et le plus civilisé des royaumes de l'est avec sa cour, ses baronnies et ses armées. La vie en Slavie est quelque peu similaire à la vie en Germanie ou en France, même si les gens de Slavie sont quelque peu froids et directs. Ici, l'esclavage est légal, malgré la répugnance des nombreux voisins de la Slavie (même si ceux-ci profitent de la vente de prisonniers ou de criminels à l'intérieur de ses frontières).

De nombreux domaines en Slavie sont gouvernés par des maîtres élus, non pas des seigneurs héréditaires. Seuls ceux qui possèdent un certain nombre d'esclaves et la terre pour les nourrir ont la permission de voter, aussi la nation est-elle considérée comme une oligarchie. Les Rois de Slavie, cependant, descendent d'une même lignée ayant perdurée pendant plusieurs siècles. Le seigneur en

titre est Albris, connu sous le nom du Chasseur à cause de son amour pour les chevauchées en forêt.

Carpathes

Le royaume montagneux des Carpathes est la demeure d'un nombre alarmant de créatures étranges. Les populations humaines des Carpathes sont assiégées dans leurs propres maisons par ces horreurs – chaque village est un camp armé jusqu'aux dents, chaque ferme une forteresse. Ici les nobles doivent défendre leurs sujets. Les Carpathes ont des liens étroits avec l'Eglise Rouge et ses chapelles sont présentes dans tous les villages. A l'est du pays, les montagnes laissent la place à de grandes plaines parcourues par des chevaux sauvages.

Les Carpathes sont aussi réputées pour être la demeure de nombreux sorciers et de laboratoires de recherches, cachés dans les montagnes, mais même les travaux d'une école entière de sorciers déments ne peuvent être la cause du nombre de monstres qui rôdent dans les terres. Les légendes parlent d'un temps où les murs même de la réalité furent déchirés par des scientifiques trop ambitieux travaillant au sein d'un labyrinthe de lumière enterré dans les collines, où les créatures des mondes sauvages du Multivers descendirent en hordes hurlantes de fissures du ciel.

Roumanie

Il y a des milliers d'années, l'Empire de Roumania avait conquis presque toute l'Europe. Ceci se passa des siècles avant le Tragique Millénaire ; la guerre était menée avec des armées et des armes au-delà des rêves sanglants des Granbretons. Des chars de fers et des missiles volants d'une précision mortelle au pouvoir explosif puissant étaient lancés contre les adversaires de la Roumanie. L'histoire relate que les guerres débutèrent avec un conflit pour le contrôle des minces réserves de pétrole et autres sources d'énergie de la Terre et que celui-ci se transforma vers la fin en guerre de conquête. A son apogée, la Roumanie gouvernait toutes les terres des côtes ouest, de l'Espanyia à Istanbul, même la Scandie et la Moskovie s'inclinaient devant cet empire. Les roumaniens construisirent des routes et des chemins de fer, des ponts et des aqueducs au-dessus des golfes maritimes et des canyons et élevèrent de grandes cités, mais tous les empires s'écroulent lorsque les feux de conquêtes se dissipent dans les coeur des habitants. Maintenant, l'empire de Roumanie est réduit à presque rien. Le roi de Roumanie est parmi les plus pauvres et les moins importants des rois d'Europe, mais il se considère toujours comme un empereur et les princesses Roumaniennes apportent un grand prestige dans les cours européennes.

Magyarie

La Magyarie légalise aussi l'esclavage mais ici, la pratique est modérée par une loi qui stipule que seuls ceux qui sont impurs peuvent être esclaves. Cela signifie que la nation possède une classe inférieure de nains, de géants enchaînés et d'infortunés nés avec une oeil ou un doigt de pied supplémentaire. En dépit de cette classe de serfs oppressée, la Magyarie est un pays pauvre ayant peu de choses à offrir. Le territoire est gouverné depuis la capitale, Sofiya, par le roi brutal Yagram le Grand.

La Magyarie revendique les Montagnes Bulgares au sud et à l'est mais ces montagnes sont réputées pour abriter des géants cannibales redoutables et des tribus barbares. Parfois, le roi Yagram montent ces tribus les unes contre les autres dans l'espoir de les affaiblir et de renforcer ses frontières, mais les barbares haïssent et se méfient des esclavagistes magyars. On craint qu'un jour quelque barbare charismatique unira les tribus des montagnes et que les mutants descendront en hurlant jusqu'aux portes de Sofyia.

Tchéquie

La petite nation de Tchéquie voit son influence peu à peu grandir à l'est. Autrefois vassale de la Slavie à la suite de la Guerre de la Neige Noire, elle regagna son indépendance il y a environ dix ans. Sa reine, la belle Ildidriss de Bognaar, était une noble de Granbretanne avant son mariage avec le 'roi au genou tordu', Wenklessas. Elle réussit à le convaincre de défier les ordres en provenance de la cité de S'avo, capitale de la Cour de Slavie ; il suivit son conseil et fut peu après tué par des assassins. La reine monta sur le trône et demanda l'aide de sa famille et de ses amis à Londra ; la Tchéquie fut bientôt "libérée" du contrôle Slave par les troupes Granbretonnes, même si certains ne considèrent ce fait que comme l'échange d'un joug pour un autre. La nation est maintenant un protectorat Granbreton même si les forces occupantes affirment que ce n'est qu'une solution temporaire et que les ordres des bêtes s'en iront lorsque la Tchéquie pourra défendre ses propres frontières.

Waldenstein

Le Waldenstein est un autre petit pays proche de la frontière Germaine. Sa capitale est la cité de Mirenburg, une île de civilisation au sein d'une mer de barbarie. La cité est le principal centre de commerce de l'est et se vante d'une formidable base industrielle. La majorité de la richesse de Mirenburg, de façon ironique, est réinvestie directement dans l'artillerie et l'armée afin de défendre la cité de ses clients. Mirenburg est une cité belle et ancienne, gouvernée par le Prince Yaroslav. Elle voit un nombre

inhabituel de visiteurs et de voyageurs étrangers, y compris de nombreux sorciers attirés par les laboratoires de la cité et... par d'autres curiosités.

Le Prix de l'Europe

Dans le grand plan de conquête élaboré par Meliadus et les autres seigneurs de Granbretanne, Mirenburg est la cible la plus importante – non pas parce que la cité possède quelque chose à offrir en particulier mais du fait de sa localisation. La cité est la plus industrialisée de l'Europe de l'Est. Alors que ses armées s'éloignent de plus en plus du Pont d'Argent, la ligne de ravitaillement de la Granbretanne va devenir de plus en plus fine. Les plans de Meliadus incluent Mirenburg comme point central dans la seconde phase de conquête. Dès que la cité tombe, elle sera reconstruite à l'image d'une cité industrielle Granbretonne telle que Nouvelle Castille ou Maester et produira de nombreux engins de sièges, des canons à feu, des ornithoptères et d'autres armes de guerre.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Carpathes	Connaissance (Animal) +10%, Equitation +10%	Médecine
Magyarie & les Montagnes Bulgares	Perception +10% Un arc au choix +10%	Survie
Roumanie	Perception +10% Une arme au choix +10%	Pister
Slavie	Discrétion +10% Endurance +5%	Pister
Tchéquie	Conduite +10% Endurance +5%	Artisanat (au choix)
Waldenstein	Evaluer +10% Une arme au choix +10%	Ingénierie ou Artisanat (au choix)

La Cour du Proche-Orient

Au-delà de l'Europe du Tragique Millénaire, le monde devient bien étrange. Peu de voyageurs se sont aventurés plus loin que les frontières de l'Ukranie ou que le littoral est de la Mer du Milieu. Il existe beaucoup de légendes et de rumeurs, de cités qui se déplacent, de lacs de substance visqueuse vivante, de montagnes taillées pour ressembler aux visages de rois cruels, de cratères de cendres où rien ne vit – mais personne en Europe ne connaît la vérité. En réalité, le Proche-Orient a souffert au même titre que l'Europe et fut reconstruit de la même façon. Il existe des petits princes et des royaumes nobles, la guerre et la famine, des échanges commerciaux et des fêtes, la vie et la mort. Les bazars résonnent encore des appels du muezzin et les coutumes semblent mystérieuses pour les étrangers de l'ouest.

Ukranie

L'Ukranie est une contrée peu peuplée et peu amicale, une région hantée par les monstres où un cavalier peut chevaucher pendant des jours sans apercevoir âme qui vive (du moins, une âme qui ne désire pas le dévorer). La capitale porte le nom de Khar'kov, une cité largement en ruine, un tombeau urbain qui autrefois abritait des millions de personnes mais qui maintenant n'est plus que le refuge d'un millier d'âmes. Le Prince de l'Ukranie a peu d'influence en dehors de son petit domaine ; sauf une méfiance persistante envers la Moskovie, le pays ne joue pas un grand rôle dans les affaires de l'Europe.

Le Pont de la Vie

Il existe quelques rares vestiges titanesques de la sorte, éparpillés à travers l'est, construi par une race post humaine maintenant disparue. Le Pont est une grande étendue d'énergie, constitué de multiples couleurs lumineuses qui s'étend au-dessus d'une baie de la Mer Noire. En dépit de sa nature immatérielle, le pont peut supporter n'importe quel poids. Ceux qui le traversent sont revigorés par l'expérience car le pont efface toute trace de fatigue. Le Pont de la Vie s'éteint par intervalles pour se recharger ; les rayons de lumières entremêlés du pont virent au rouge pour annoncer une telle action.

Istanbul

Istanbul affirme être la plus vieille des cités, un fait disputé par Londra, Roma, Athéna et Parye, mais son insistance qu'elle est la plus grande resta incontestée pendant des siècles. Ce n'est qu'au cours des deux derniers siècles que la population et le prestige de Londra ont éclipsé celles de sa rivale de l'est et même à ce jour, il existe sans aucun doute plus de gens vivants dans les myriades d'allées et de maisons de la cité, dans les faubourgs, qu'il n'y en a dans la forteresse sur la Tames. Istanbul est la capitale commerciale de l'est et attire les caravanes des frontières de l'Asiacommunista et de la côte lointaine de l'Afric. Il est dit qu'un homme peut apercevoir plus de merveilles dans les rues d'Istanbul qu'il ne le peut en un an de voyage à l'étranger. Il y a des rues où vivent des dieux ardents, des rues gardées par des golems en métal, des maisons qui existent au-delà du temps et de l'espace, des marchés où des babioles magiques sont vendues en échange de l'âme des hommes.

Istanbul maintient son influence en étant scrupuleusement (ou non) neutre en toute chose. Le Calife (et nul ne sait qui

il est – est élu par les nobles et son identité n'est jamais révélée) affirme être l'ami de tout roi, tout prince et cheik demeurant à un millier de lieux de sa capitale mais on ne peut jamais compter sur son aide. Lorsque les ténébreuses flottes de la Granbretanne se rendirent dans les mers de l'est, le Calife fit alliance avec celles-ci de jour et de nuit complota avec les autres nations pour résister à l'invasion, ne révélant jamais aux deux côtés ses vrais intentions. Istanbul a été nommée la cité des mensonges par les voyageurs ; ses habitants la louent comme la meilleure et la plus honnête des contrées.

Turkia

La belligérante Turkia est un tracas pour tous en Europe. Le royaume est le plus puissant et le plus stable de l'est, grâce à sa longue association avec Istanbul (toutes deux firent autrefois partie de la même nation mais le califat se sépara de l'empire Turk durant le Tragique Millénaire). Pendant des siècles, l'attention de la Turkia était tournée vers ses guerres avec les tribus de l'Afric mais ces guerres sont maintenant finies et les yeux Turks se portent de nouveau au nord et à l'ouest. La Turkia est dominée par ses castes militaires mais elle possède aussi de nombreux sorciers et savants. Il est dit que les armées Turkes utilisent des troupes altérées par la sorcellerie et des machines de guerre de grand pouvoir et que ses légions rivalisent avec les armées Granbretonnes.

La Turkia est gouvernée par le Roi Orson, politicien avisé et général expérimenté. La rumeur affirme que les guerres avec l'Afric se sont terminées lorsque le Roi fut atteint d'une malédiction lancée par l'un des dieux-bêtes du sud, mais comme le sultan sort rarement de son grand palais ou de son harem plus grand encore, la vérité d'un tel récit ne peut-être vérifiée.

En dépit de sa condition militaire, la Turkia est plus ouverte et amicale que la plupart de ses contrées voisines et sa population est plus sociable. La Turkia est réputée pour ses religions et ses cultes multiples. Certaines comme l'Eglise Rouge sont connues en Europe mais d'autres croyances restent mystérieuses pour les pays de l'ouest. On murmure que certains de ces cultes ne sont qu'une façade pour des organisations de sorciers ou mêmes des espions d'autres contrées. Entre la puissance militaire de la Turkia et l'influence politique et financière d'Istanbul, le futur de l'est pourrait bien se décider sur la rivière Bosphore.

Perse

La lointaine Perse est principalement une terre désertique avec une poignée de cités parsemées ça et là le long des fleuves. Des tribus nomades parcourent les étendues arides. Les sorciers sont courants en Perse et même le plus petit village possède un prédicateur local ou un lecteur de boule de cristal. On connaît peu de choses sur les souverains ou la culture de cette région – contrairement à la Syrie, la Perse ne possède pas de port maritime dans la Mer du Milieu et les voyageurs de l'Europe ont peu de chance de poser les yeux sur cette contrée exotique.

Parfois, des rumeurs s'échappent de Perse. L'un des plus grands sorciers de cette période demeure dans la lointaine cité d'Hamadan – son nom est Malagigi et il délivra Hawkmoon de la malédiction du Joyau Noir. La cité d'Hamadan est gouvernée par la Reine Frawbra ; son frère convoitait le trône et plus tard fit alliance avec la Granbretanne afin de s'en emparer. Il existe plusieurs cités, en Perse, qui guerroient régulièrement les unes contre les autres, à coups de moyens magiques tels que des épidémies ou des explosions de forces invisibles.

Syrie

La Syrie s'est étendue au-delà de ses frontières et maintenant regroupe une grande partie du littoral est de la Mer du Milieu. La partie ouest est verte et fertile comparée au plateau central aride et au désert qui constitue le reste du royaume. La Syrie est gouvernée depuis la cité de Damas, fameuse pour ses catacombes et ses ruines, lesquelles sont dites presque toutes hantées par des démons.

La Syrie est une théocratie – la reine de Syrie est considérée comme la personnification d'une déesse et ses ordres sont absolus. Le peuple fait montre d'une dévotion fanatique à son encontre et elle possède un grand nombre d'objets magiques et d'armes anciennes pour soutenir son règne. La Syrie commerce de façon extensive avec l'Europe, échangeant des épices et des marchandises de l'est contre des armes et des technologies, en particulier des produits issus des fonderies de la Granbretanne.

Le Levant

Le petit royaume du Levant est niché le long de la côte au sud de la Syrie. Le Levant était à l'origine un port Européen, un royaume taillé par les forces d'invasion en provenance de France et d'Italia, mais il prit son indépendance des siècles passés. Bien que la caste gouvernante du Levant soit principalement de sang Européen, le pays est maintenant un mélange de culture d'ouest et d'est. Le pays est soutenu par les marchands italiens qui veulent empêcher la Syrie de monopoliser le commerce le long de la Mer du Milieu. L'existence même du Levant offense certains à l'est et le

petit royaume est bien souvent assiégé. Les voleurs et les mercenaires d'Europe voient le Levant comme un refuge vers lequel fuir en cas de besoin, un lieu où ils sont assurés de trouver du travail dans quelque guerre.

Le Levant regroupe l'ancien site de Je'salhem, une cité fabuleuse qui a disparu – certains affirment qu'elle s'éleva dans les cieux – avant le Tragique Millénaire

Kyprus

L'île rocheuse de Kyprus est gouvernée par le Roi Ajcault et a peu de valeur exceptée sa position dans la Mer du Milieu. Elle dispose d'une marine militaire militaire non négligeable et a tenté par le passé d'imposer un droit de passage aux vaisseaux marchands mais les guerres punitives menées par la Grèce et la Syrie ont mis fin à cette pratique. Les ambassadeurs de Granbretanne font la cour à cette nation car ils cherchent à faire de celle-ci une plate-forme pour des attaques sur la Turkia. Elle est également courtisée par les pirates Barbaresques qui cherchent à étendre leurs opérations plus à l'est.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Istanbul	Evaluer +10% Influence +10%	Connaissance (au choix)
Kyprus	Canotage +10% Evaluer +10%	Danse
Le Levant	Perception +10% Une arme au choix +10%	Langage (au choix)
Perse	Connaissance (Monde) +10%, Endurance +5%	Un sortilège au choix
Syrie	Connaissance (Monde) +10%, Evaluer +10%,	Navigation
Turkia	Esquive +10%, Une arme au choix +10%	Connaissance (Tactiques Militaires)
Ukranie	Equitation +10% Un arc au choix +10%	Pister

Le Ténébreux Empire

Et puis, vint la Granbretanne.
Granbretanne la Ténébreuse.
Granbretanne la Redoutable, Granbretanne la Terrible.
Granbretanne la Tortionnaire, Granbretanne la Destructrice
Granbretanne la Ravageuse.
Granbretanne qui cache son visage derrière des masques de fer, Granbretanne qui enterre son coeur dans les fosses communes, Granbretanne qui rejette tout excepté ses propres désirs.

Granbretanne la Monstrueuse. Granbretanne, l'île spectrale. Granbretanne, la mort de toute joie, de toute vie, de toute signification, de tout espoir.

Malgré les horreurs apportées par la Granbretanne sur le monde, elle a également souffert. Les îles de l'ouest se situèrent sur le chemin des pires vents empoisonnés qui frappèrent l'Europe. Les gens moururent par millions et des millions d'autres furent horriblement transformés ou corrompus. Même aujourd'hui, plusieurs siècles après la fin du Tragique Millénaire, plus de la moitié de la Granbretanne est inhabitable par les humains.

La civilisation qui régnait autrefois en Granbretanne s'est écroulée. Pendant des siècles, la contrée était en proie à l'anarchie. Des groupes de survivants armés s'affrontèrent pour les provisions dérobées dans les cités en ruines. La Granbretanne fut mise en quarantaine et le reste de l'Europe crut que les îles à l'ouest ne pourraient plus jamais être habitées par les êtres humains. A Londra, cependant, une nation s'éleva de nouveau, comme un fantôme hors de son tombeau. Le chef de ce nouvel empire était le Roi-Empereur Huon, lequel a régné depuis ce jour sur la Granbretanne.

La position du Roi-Empereur avant et pendant le Tragique Millénaire est le sujet d'un débat. Dans l'histoire officielle, Huon a gouverné pendant plus de deux mille ans et le passage du temps dans le royaume débute avec le scellage du Globe Impérial. Toute contradiction de l'histoire officielle est punie par l'ingestion de morceaux de verre chauffés à blanc sur lesquels sont inscrits les paroles des infortunés. Les érudits en fuite sur le continent affirment que Huon est le résultat d'une expérience sur le prolongement de la vie ou qu'il est en fait un monstre de cirque qui a réussit à prendre la tête de l'une des centaines de bandes de nécrophages de Londra.

La guerre de l'Humiliation réunit toutes les régions habitables de l'île sous la coupe du Roi-Empereur Huon. Les siècles de poisons et de survie ont transformé les populations de Granbretanne en une race dure et brutale. Leur philosophie, également, émergea à cette période – rien n'est important dans cet univers sauf la survie et les plaisirs.

La Folie des Granbretons

"Voilà ce qui faisait la force des Seigneurs du Ténébreux Empire, le fait qu'aucune qualité humaine, pas même la

leur, n'avait d'importance à leurs yeux. L'expansion des conquêtes, la désolation, la terreur et le tourment, étaient leur principal plaisir, un moyen d'employer leurs temps avant que la mort ne les emporte. Pour eux, la guerre n'était que le moyen le plus satisfaisant de tromper leur ennui."
– L'Epée de l'Aurore

Le nihilisme total et la haine de la Granbretanne alimentent ses conquêtes. Les soldats Granbretons sont capables d'incroyables prouesses de courage et d'audace car ils considèrent que leur vie n'a pas grande importance. Ils veulent survivre mais ils détestent encore plus la vie.

En terme de jeu, tous les Granbretons possèdent la Prouesse Folie des Granbretons (voir page 104).

La Granbretanne peut-être divisée grossièrement en six contrées. Dans le sud, l'immense Londra et les Comtés. Au nord se situe le coeur industriel de l'Empire, le Nord Lugubre. Au-delà du Nord Lugubre se situe la contrée de Shkarlan. A l'ouest se trouvent le Yel et l'Ouest Désolé, lequel fut contaminé durant le Tragique Millénaire et ne fut plus utilisé par la Granbretanne, excepté comme terrain d'entraînement ou comme moyen de punition – les criminels sont dévêtus puis envoyés dans les endroits où les poisons sont toujours présents. Les plus chanceux trouvent une falaise et se jettent dans le vide avant que leurs yeux ne fondent.

Londra

Londra – cette grande ruche industrielle, cette cité machine, cette métropole puante d'oppression et de dégradations infinies – est la plus grande et la plus peuplée des cités au monde, avec des millions de personnes amassées dans ses allées étroites et ses forteresses voûtées. Les tours de la cité s'élèvent à plus de cent étages au-dessus du sol et la cité possède un vaste réseau de catacombes souterraines ainsi qu'un métro.

Le ciel de Londra est dominé par le terrifiant palais du Roi-Empereur Huon, un bâtiment décoré par tant de gargouilles et de statues commémorant les victoires et les conquêtes passées qu'il est connu pour rendre fou tous ceux qui le contemple. Les autres bâtiments d'importance sont les temples des ordres des bêtes, le Palais du Temps et les laboratoires de Vitall.

Tandis que Londra est la demeure du Roi-Empereur Huon, la cité est administrée par Mygel Holst, l'Archiduc de Londra. L'immense londra est entourée de plusieurs douzaines de petites baronnies, les états des Grands Connétables tels que Meliadus de Kroiden ou Adaz Promp de Hearow.

Les Comtés

Les terres vertes et fertiles des Comtés sont un mélange de petits domaines dominés par des monstres. Les comtés approvisionnaient autrefois la Granbretanne en nourriture mais les fermes sont maintenant tombées en poussière et les mauvaises herbes mutantes poussent sous un constant nuage de poisons provenant des industries de Londra. Un voile pestilentiel persiste au dessus de tout le sud aussi la population se réfugie-t-elle dans les cités des Comtés qui copient Londra du mieux qu'elles peuvent.

Deauvre est le quartier général des forces aériennes Granbretonnes. Une immense plate-forme a été érigée au coeur même de la cité afin que les ornithoptères puissent y atterrir. Le Pont d'Argent s'élance des falaises de Deauvre au dessus des mers de l'Europe. Les rues de la cité sont remplies de troupes qui se dirigent vers l'est et des caravanes pleines de butin et d'esclaves qui s'en vont vers l'ouest.

La baronnie d'Osfoud comprend les grandes universités de Granbretanne. Des érudits en provenance de toute l'Europe sont emprisonnés dans les tours d'ivoire et interrogés par des tortionnaires et des sondeuses mentales jusqu'à ce qu'ils révèlent tous leurs secrets. La Granbretanne possède ses propres génies inventifs et ces derniers sont forcés de se joindre à l'ordre du Serpent ou à l'une des autres écoles de sorcellerie scientifique de Londra. Ceux qui refusent sont emprisonnés avec leurs collègues du continent dans les tours d'ivoire et y travaillent jusqu'à leur mort.

Kanbery est l'un des plus riches Comtés et par tradition a été associé à la famille royale. Flana, la Comtesse de Kanbery, est la seule parente

Les Dieux de la Granbretanne

La Granbretanne possède son propre panthéon de dieux, lesquels ne sont pas formellement vénérés mais sont honorés et invoqués au cours des batailles. Le dieu en chef est Aral Vilsn, le Dieu Rugissant, assisté par Skvese et Blansacredid, les dieux du Chaos et de la Destruction. Les autres déités comprennent Chirshil, qui s'opposa au démon Germain Adulf, et les quatre champions Jhone, Jhorge, Phowl and Rhungo.

vivante du Roi-Empereur Huon. A la mort de Huon durant la bataille de Londra, Flana deviendra reine et déplacera la capitale dans son domaine. A ce jour, Kanbery est gouverné par un intendant tandis que Flana se délecte des plaisirs obscènes de Londra.

Le Nord Lugubre

Le Nord est un désert industriel parsemé de piles de déchets et d'usines crachant des fumées noires. Ici, les masques des Ordres des Bêtes sont une nécessité pour se protéger contre les vapeurs immondes et la pollution. Maester et Skowse sont les plus grandes cités du nord. Toutes deux alimentent les armées de la Granbretanne en troupes et en armes.

Shkarlan

Plus de la moitié de la région grise et froide appelée Shkarlan est constituée de bois contaminés. Toute sa partie ouest a souffert des vents empoisonnés qui ont également touchés le Yel. La partie au sud-est ressemble au Nord Lugubre mais a jalousement gardé son indépendance. Cette région est gouvernée par un Prince depuis la haute cité d'Edenbough.

Orkneys

Les Iles des Orkneys se situent au nord de l'ancienne Ecosse et sont la demeure de tribus barbares armées de haches qui résistent encore aux Granbretons. Le Ténébreux Empire ne se soucie pas de conquérir ces petites excroissances de rochers au milieu de l'océan et se contente, à l'occasion, de lâcher des bombes porteuses de germes depuis les ornithoptères ou d'utiliser les îles comme cibles d'entraînement au tir.

Orland Fank, un homme des Orkneys, est un serviteur du Bâton Runique et avança l'idée que son peuple en savait plus au sujet du mystérieux objet que la plupart.

Région	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Londra	Dague +10% Perception +10%	Connaissance de la Rue ou Courtoisie
Le Nord Lugubre	Arme d'Hast +10% Endurance +5%	Artisanat (au choix)
Les Comtés	Epée (1M) +10% Equitation +10%	Connaissance (au choix)
Les Orkneys	Canotage +10% Hache +10%	Jouer d'un Instrument
Shkarlan	Endurance +5% Evaluer +10%	Survie
Yel & l'Ouest Désolé	Arc +10% Discrétion +10%	Survie

Yel & l'Ouest Désolé

La région sauvage du Yel fut abandonnée aux monstres et aux mutants. La rumeur affirme qu'il existe ici un certain nombre de laboratoires de recherche et de chambres contenant une sorcellerie ancienne, mais pourquoi faire des fouilles dans les collines infestées de monstres lorsqu'il y a tout un monde à conquérir à l'est ?

De plus amples détails sur ces régions sont fournis dans le supplément "La Granbretanne".

Mondes Alternatifs & le Multivers

Le monde de Hawkmoon se situe au milieu d'une infinité d'autres mondes et d'autres temps. Dans "Le Comte Airain", Hawkmoon et ses amis ressuscités sont emportés par le Baron Kalan dans un autre monde dans lequel le Ténébreux Empire a été reconstruit et est peuplé d'ennemis morts, capturés au moment de leur trépas. Dans "Le Champion de Garathorm", Hawkmoon traverse une porte qui donne sur le monde de Garathorm et "La Quête de Tanelorn" traite d'affrontements à l'échelle cosmique. Des conjonctures bizarres, des portes, des sorcelleries puissantes et des expériences diverses peuvent envoyées les personnages, à travers le temps et l'espace, dans d'autres mondes. Les personnages peuvent ainsi voyager dans l'un des autres mondes du Champion Eternel ou dans d'autres, à la discrétion du Maître de Jeu.

Les périodes alternatives contiennent des mondes très similaires mais légèrement différents de ceux décrits dans les romans de *Hawkmoon*. Ceci est une bénédiction pour les Maîtres de Jeu qui peuvent alors créer des aventures qui suivent les évènements des livres sans se soucier de "la véritable histoire". Vous pouvez mener une campagne dans laquelle vos joueurs sont Hawkmoon, le Comte Airain, Oladahn et ainsi de suite – le moment où les joueurs prennent une décision différente de celles des personnages du roman est le moment où les évènements divergent de celui des romans. Dans la nouvelle d'Elric *The White Wolf's Son*, l'albinos visite une version alternative du monde d'Hawkmoon où le Duc Dorian refuse de s'emparer de l'Amulette Rouge dans le château du Dieu Fou. A cause de cela, la Kamarg fut détruite et Hawkmoon devint un fugitif dans les Montagnes Bulgares. Pendant ce temps, le Ténébreux Empire s'est considérablement étendu et une révolte dans la cité industrielle de Mirenburg menace de détruire le pouvoir des Granbretons en Europe, alors que Huon et ses alliés complotent pour s'emparer du contrôle de tout le Multivers grâce à un rituel magique.

COMPETENCES

'Lorsque je me suis battu *contre le Ténébreux Empire, j'ai vite compris qu'un affrontement direct était voué à l'échec ; mais si je découvrais les faiblesses des chefs et les utilisais, alors la victoire était possible. C'est ce que j'ai appris au service du Bâton Runique.'*
– Le Champion de Garathorm

Tests de Compétences

Les compétences mesurent l'aptitude à effectuer une tâche particulière. Dans la plupart des cas, un test de compétence n'est pas nécessaire – un personnage avec un pourcentage bas dans la compétence Equitation peut chevaucher de ville en ville sans problèmes et il n'est pas nécessaire non plus de faire un test de compétence Langage pour lire un livre ou discuter avec un ami. Les tests sont nécessaires pour des situations importantes ou dangereuses, lorsque l'aventurier est pressé par le temps, lorsque la tâche est difficile ou lorsque la marge de succès est faible.

Lancez 1D100 et comparez le résultat avec le score de la compétence appropriée. Si le résultat est égal ou inférieur au score de la compétence, la tentative réussit. Si le résultat est supérieur au score de la compétence, la tentative échoue.

Difficulté & Hâte

Les modificateurs sont appliqués temporairement à la compétence pour la durée du test seulement. Un malus rend le test plus difficile, un bonus le rend plus facile. Quand plusieurs modificateurs sont appliqués au test, ils s'ajoutent pour ne former qu'un seul bonus ou malus.

Difficulté & Modificateurs de Hâte

Difficulté	Temps Passé	Modificateur de Test
Très Facile	10 fois le temps normal	+60%
Facile	5 fois le temps normal	+40%
Simple	2 fois le temps normal	+20%
Normale	Temps normal	+0%
Difficile	—	–20%
Très Difficile	Moitié du temps normal	–40%
Extrêmement Difficile	—	–60%
Presque Impossible	Presque instantané	–80%

Réussite Critique

Au cours d'un test, si le résultat des dés est inférieur ou égal à 10% de la compétence ainsi modifiée, c'est une Réussite Critique.

Le résultat d'une réussite critique est décidé par le Maître de Jeu. Le résultat est normalement le suivant :

- La tâche est achevée plus rapidement.
- La tâche réussit avec un plus haut degré de savoir faire que la normale.
- La tâche est réussie avec entrain et style, impressionnant l'audience.
- L'aventurier reçoit des informations supplémentaires ou un aperçu sur la tâche grâce à son génie.

Echec Absolu

Lorsque le lancer d'un test de compétence est un résultat de 00, la tentative de l'aventurier est un échec absolu.

Le résultat d'un échec absolu est décidé par le Maître de Jeu. Le résultat est normalement le suivant :

- La tâche prend deux fois plus longtemps et échoue.
- La tâche n'a aucun effet et rend les actions futures plus difficiles.
- La tâche échoue de façon spectaculaire, l'aventurier est victime de la dérision et du mépris des témoins.
- L'échec entrave l'aventurier et celui-ci peut même subir une blessure.

Réussite & Echec Automatiques

- Un résultat de test entre 01 et 05 est une réussite automatique.

- Un résultat de test entre 96 à 00 est un échec automatique (et dans le cas de 00, un échec absolu).

Tests d'Opposition

Les tests d'opposition sont effectués par les deux personnages qui tentent un test sur une même compétence. Les deux adversaires lancent 1D100 et essaient d'obtenir un résultat inférieur ou égal à leur compétence.

Réussite d'un Seul Personnage
Si l'un des personnages réussit et que l'autre échoue, le personnage victorieux remporte le test d'opposition.

Réussite des Deux Personnages
Celui qui obtient le résultat le plus élevé dans son test de compétence remporte le test d'opposition.

Echec des Deux Personnages
Si les deux personnages échouent, aucun d'eux n'atteint son objectif. Dans certains cas – les tests opposés de Discrétion et de Perception par exemple – le Maître de Jeu décide de celui qui remporte l'avantage.

Si l'un des personnages obtient une Réussite Critique
Une Réussite Critique (10% ou moins de la compétence modifiée) l'emporte toujours sur une réussite.

Si les deux participants obtiennent une réussite critique, le score le plus élevé remporte le test d'opposition.

Compétences Très Elevées

Compétences Très Elevées et Echec Automatique
Les aventuriers peuvent obtenir des scores excédant 100% dans les compétences de Base ou Avancées. Pour les tests de compétences, ils n'ont qu'une petite chance d'échouer dans la tâche (la chance d'échec est comprise entre 96 et 00, 00 étant un échec absolu). Cependant, lorsque leur score de compétences atteint 200% dans une compétence particulière, leur chance d'échec se situe entre 97 et 00 pour le test de cette même compétence, 00 étant toujours un échec absolu. Une fois qu'ils atteignent 300%, leur chance d'échec est réduite entre 98 et 00. A 400%, elle est réduite entre 99 et 00. Enfin, à 500%, ils n'échouent que sur un lancé de 00 et l'échec n'est pas considéré comme un échec absolu.

Compétences Très Elevées et Tests d'opposition
Pour effectuer un test d'opposition lorsqu'un ou plusieurs adversaires possèdent une compétence excédant 100%, suivez le procédé ci-dessous :

1. Appliquez les modificateurs de test appropriés aux deux compétences.
2. Les adversaires lancent les dés pour leurs compétences.
3. Notez si le résultat des dés est une réussite critique ou non, ou si c'est un échec absolu ou non (pour les adversaires ayant des compétences égales à 100% ou plus, le résultat doit être entre 96 et 00). Une Réussite Critique l'emporte toujours sur une simple réussite, comme expliqué à la page suivante.
4. Si le résultat est une simple réussite, les participants ayant des compétences excédant 100% ajoutent la différence entre 100 et la valeur de leur compétence. Ignorez le fait qu'un nombre entre 96 et 00 est un échec automatique ; ceci est seulement applicable au lancer initial de dés et non pas au résultat modifié.
5. En assumant que les deux personnages ont obtenu une simple réussite, celui qui a le score le plus élevé l'emporte.

Tests de Groupe
Le Maître de Jeu peut lancer un dé de pourcentage afin de déterminer la réussite d'un groupe d'individus effectuant la même tâche.

Tests d'Equipe
Au cours d'un test d'équipe, la réussite est coopérative ; tout le monde obtient le bénéfice d'une réussite. Si le résultat est un échec, tous échouent.

Tests Sélectifs
Dans un test sélectif, la réussite est individuelle. Seuls certains participants réussissent ou échouent si leur score de compétences est au-dessus ou au-dessous du résultat obtenu.

Groupes & Pourcentage de Réussite
De temps en temps, le Maître de Jeu peut avoir besoin de connaître la réussite d'un grand groupe d'individus effectuant la même tâche, et dans laquelle il n'y a pas de place pour l'erreur. Dans ce cas, il peut tout simplement utiliser la compétence ou la Caractéristique employée comme pourcentage de réussite.

Assistance
Les personnages auront souvent l'occasion de s'entraider au cours de tests variés. Tout personnage qui offre son aide ajoute son score critique (10% de sa compétence) à la compétence de celui qui passe le test.

Compétences de Base

Acrobatie (DEX)
Permet au personnage d'effectuer une variété d'actions de gymnastique ou d'équilibre telles que faire des culbutes, marcher sur une corde tendue ou se balancer sur une corniche étroite et instable. L'aventurier peut se déplacer à la moitié de sa vitesse, sans malus, sur une surface instable. Se déplacer à une vitesse normale nécessite un test d'Acrobatie. Réussir un test d'Acrobatie réduit de moitié les dommages encourus en cas de chute.

Athlétisme (FOR+DEX)

Cette compétence regroupe une variété d'activités athlétiques qui comprend Grimper, Sauter et Nager.

Force Brute : Application particulière de l'Athlétisme dépendant entièrement de la puissance sans aucune finesse. La Force Brute comprend les actions pousser, soulever ou tirer. Plutôt que des Caractéristiques habituelles, les tests d'Athlétisme (Force Brute) dépendent de FOR+TAI plutôt que de FOR+DEX.

Grimper : S'il a assez de relief pour placer ses mains et ses pieds, un aventurier peut grimper n'importe quelle surface, du moment qu'il en ait le temps, sans avoir à faire un test. En temps normal, il peut grimper ou descendre au quart de son Mouvement pour une Action de Combat. Si l'aventurier prend un malus de -20% pour son test d'Athlétisme, il peut doubler sa vitesse de grimper.

Sauter : En général, la réussite d'un test d'Athlétisme permet à l'aventurier de sauter horizontalement jusqu'à deux fois sa taille ou verticalement jusqu'à la moitié de sa taille, s'il prend un élan d'au moins cinq mètres. Sans élan, ses distances de saut sont divisées de moitié.

Le malus pour les tests d'Athlétisme (Sauter) est augmenté si la distance de saut est allongée. Un malus cumulatif de -20% est ajouté pour chaque mètre supplémentaire que l'aventurier essaie de sauter.

Nager : Les aventuriers nagent à la moitié de leur Mouvement. Les tests d'Athlétisme sont seulement nécessaires quand les conditions sont loin d'être idéales – nager en étant encombré ou nager contre des courants forts par exemple.

Bagarre (FOR)

La compétence Bagarre regroupe toutes les formes de combat à main nues (bagarre, lutte et empoignade). Les coups de poing, de pied, de tête et toute autre attaque à main nues infligent 1D3 points de dommages. Parer avec Bagarra bloque seulement des attaques à main nues. La valeur des PA est 2.

Canotage (FOR)

Cette compétence inclut les petits bateaux propulsés par des rames ou des pagaies. Naviguer sur des eaux calmes ne demande pas de test mais des conditions adverses telles que les courants ou la météo peuvent accorder des malus.

Chant (CHA)

Sur un test de compétence réussit, la performance du personnage plaira à son audience.

Conduite (10+POU)

Pour la conduite au pas d'une charette, d'un chariot ou d'un véhicule similaire sur un terrain plat, le test de Conduite n'est pas nécessaire. Il est requis si l'aventurier désire augmenter la vitesse du véhicule sur un terrain traître ou sauter par dessus des obstacles.

Connaissance (INT)

Cette compétence regroupe plusieurs compétences différentes, chacune étant améliorée indépendamment des autres. La Connaissance (Animal), la Connaissance (Plante) et la Connaissance (Monde) sont des compétences de Base. Toute autre Connaissance est considérée comme une compétence Avancée.

Chaque Connaissance définit un domaine particulier. Des tests sont effectués à chaque fois que le joueur veut savoir s'il connaît quelque chose du sujet en question.

Connaissance (Animal)

Capacité à reconnaître un animal, ses habitudes alimentaires, son cycle de reproduction, son habitat et ainsi de suite. Un aventurier avec une compétence Connaissance (Animal) d'au moins 50% peut essayer de domestiquer un animal sauvage. Il effectue un test après chaque semaine d'entraînement. Si l'aventurier possède la compétence Equitation avec un score d'au moins 50% et que l'animal peut servir de monture, il peut préparer l'animal dans ce but durant cette période. L'animal peut être entraîné à ne pas paniquer au combat et à attaquer l'ennemi. Dans ce cas, la période d'entraînement est allongée et un test de compétence est nécessaire à la fin de chaque semaine.

Connaissance (Plante)

Un aventurier avec un score élevé de Connaissance (Plante) peut identifier les plantes sauvages et les meilleurs endroits pour planter des semailles, savoir lesquelles sont comestibles et quelles sont leurs propriétés.

Connaissance (Monde)

Définit la connaissance que l'aventurier a du monde dans lequel il vit. Elle comprend l'histoire, la politique, les cycles saisonniers, la géographie, les superstitions et les organisations publiques.

Discrétion (10+DEX-TAI)
Cette compétence est utilisée à chaque fois que le personnage tente d'éviter la détection quand il essaie de se faufiler derrière un ennemi, de se cacher ou d'effectuer une combinaison des deux actions. Les tests de Discrétion sont opposés à la compétence de Perception et sont modifiés selon la situation.

Endurance (30+CON+POU)
Plus le score d'Endurance est élevé, plus le personnage est résistant aux conditions extérieures : survivre à une tempête de sable ou à la sécheresse, combattre les effets d'un poison ou d'une maladie.

Equitation (DEX+POU)
Si un personnage chevauche, avec l'aide d'une selle et d'étriers, au pas et sur un terrain plat, un test d'Équitation n'est pas nécessaire. Les tests sont nécessaires lorsqu'il désire chevaucher sur un terrain traître, sauter par dessus des obstacles, chevaucher sans selle ni équipement et ainsi de suite.

Esquive (10+DEX-TAI)
La compétence Esquive est utilisée pour éviter les objets lancés sur l'aventurier. Cette compétence est normalement utilisée comme une Réaction en combat.

Evaluer (INT)
Permet de calculer ou de deviner la valeur marchande d'un objet. Les objets communs, ou rares, peuvent ajouter un bonus ou un malus au test et une réussite permet d'évaluer la valeur monétaire moyenne de l'objet (évaluation à +/- 10% de sa valeur actuelle).

Influence (10+CHA)
Les tests d'Influence s'opposent normalement aux compétences de Perception, de Persévérance ou l'Influence d'une autre personne. Ces tests sont modifiés par la volonté d'un aventurier à changer l'état d'esprit d'une personne.

Lancer (DEX)
La compétence Lancer est utilisée pour tester la précision d'un lancer d'objets improvisés (pierres, tabourets, etc). Les armes à distance utilisent soit leurs compétences spécifiques, telles que Lance pour les javelots, soit la compétence Lancer, au choix de l'aventurier.

Un objet lancé a une portée maximum d'1m pour chaque point de FOR qui dépasse sa TAI. Le test de Lancer mesure la précision du jet et le Maître de Jeu peut choisir de le traiter comme une attaque de combat à distance.

Passe-passe (DEX)
Cette compétence est utilisée pour dissimuler ou dérober des objets sans attirer trop l'attention. Elle est opposée à un test de Perception quand un personnage essaie de ne pas se faire prendre.

Perception (INT+POU)
Cette compétence représente l'aptitude à détecter les objets ou les personnes. Elle peut aussi être utilisée pour connaître l'attitude ou les motifs d'une personne. En utilisant la Perception de cette façon, le CHA de la cible est utilisé comme un malus pour la compétence de Perception.

Persévérance (30+CHA+POU)
La persévérance est utilisée à chaque fois que la volonté d'un aventurier est mise à rude épreuve.

Premiers Soins (INT)
Les Premiers Soins sont toujours appliqués à une partie du corps. Un aventurier peut s'appliquer les Premiers Soins mais il doit ajouter un malus de -10%.

Compétences de Base

Compétence	Caractéristique(s) de Base
Acrobatie	DEX
Athlétisme	FOR+DEX
Bagarre	FOR
Canotage	FOR
Chant	CHA
Conduite	10+POU
Connaissance (Animal)	INT
Connaissance (Plante)	INT
Connaissance (Monde)	INT
Discrétion	10+DEX–TAI
Endurance	30+CON+POU
Equitation	DEX+POU
Esquive	10+DEX–TAI
Evaluer	INT
Influence	10+CHA
Lancer	DEX
Passe-passe	DEX
Perception	INT+POU
Persévérance	30+CHA+POU
Premiers Soins	INT

Actions de Premiers Soins

Blessure ou Affection	Traitement
Empalement	Test de Premiers Soins réussi : l'objet empalé est retiré sans causer de dommages supplémentaires.
Inconscience	Test de Premiers Soins réussi : l'aventurier inconscient est ranimé ; un patient drogué donne un malus au test de Premiers Soins.
Blessure Légère	Un test de Premiers Soins réussi sur une partie blessée (mais aucune au dessous de 0 PV) guérit 1D3 Points de Vie.
Blessure Sérieuse	Un test de Premiers Soins réussi sur une blessure sérieuse restaure les PV à 0. Un membre n'est plus inutile et l'abdomen, la poitrine ou la tête ne nécessitent plus de test pour rester conscient.
Blessure Grave	Un test de Premiers Soins réussi sur une partie souffrant d'une blessure grave ne restaure aucun PV de cette partie. Les Premiers Soins ne font que stabiliser le patient afin qu'il ne meure pas d'une perte de sang.

Il faut 1D4 +1 Actions de Combat pour administrer les Premiers Soins. Patient et secouriste doivent rester stationnaires et n'utiliser aucune Action ou Réaction de Combat pendant toute la durée.

Une partie du corps qui a déjà reçu les Premiers Soins ne peut en bénéficier à nouveau jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie (maximum de Points de Vie restaurer). Les Premiers Soins nécessitent un équipement de premiers secours tel que des bandages ou des baumes.

Compétences Avancées

Artillerie (INT)

Cette compétence est utilisée pour viser et tirer avec des canons, des catapultes, des arbalètes lourdes, des mortiers, d'autres engins de sièges et des pièces d'artillerie. Ceci ne comprend que l'entretien de base de telles machines, aussi un personnage peut savoir utiliser un canon à sphère d'acide ou un rayon sonique mais il n'aurait aucune idée du fonctionnement interne actuel de l'engin. Si un personnage échoue à son test d'Artillerie, son attaque échoue et l'explosion ou le projectile de l'arme atteignent une cible différente. Selon la marge de l'échec, ceci peut aller du simple 'raté de peu' (la pierre lancée par la catapulte frappe le mur du château au lieu de la tour) au désastre complet (la pierre lancée par la catapulte atteint des troupes alliées).

Artisanat (INT)

L'Artisanat regroupe plusieurs compétences sous une même appellation. L'Artisanat (Boucher), l'Artisanat (Charpentier) et l'Artisanat (Potier) sont tous des compétences individuelles. La liste suivante n'est en aucun cas exhaustive :

Architecte, armurier, boucher, boulanger, brasseur, cartographe, charpentier, cordonnier, fabriquant d'armes, fabriquant de bougies, forgeron, maçon, maroquinier, menuisier, peintre, potier, sculpteur, tailleur, tanneur, tisserand, tonnelier, vannier.

Utilisation des Compétences Artisanat

La plupart des compétences Artisanat nécessite des matières premières et des locaux afin de créer une oeuvre. Les matières premières d'un objet coûtent 25% de son prix d'achat.

Durée

La durée de création d'un objet est déterminée par son coût de base. Un individu ayant une compétence Artisanat appropriée met le minimum de temps pour réaliser l'objet.

La durée de création d'un objet ordinaire produit par un artisan expérimenté est égale, en heure, au coût de l'objet divisé par cinq. A partir du moment où l'artisan possède une compétence Artisanat supérieure ou égale à 50%, il peut créer l'objet en question pendant cette durée sans avoir à effectuer de test d'Artisanat. Il est suffisamment doué pour créer un objet ordinaire avec succès. Si sa compétence est inférieure à 50 %, il doit effectuer un test pour créer l'objet.

Si l'artisan est pressé par le temps, il peut essayer d'augmenter la vitesse du procédé. Dans ce cas, la durée nécessaire pour créer un objet ordinaire est égale, en heures, au coût de l'objet divisé par dix. Pour accélérer la production de cette façon, l'artisan doit réussir un test de compétence Difficile (–20%) afin de créer l'objet.

Qualité d'un Objet

Tout objet de qualité exceptionnelle doit généralement faire l'objet d'une commande particulière auprès d'un artisan capable de le produire. Les objets véritablement exceptionnels sont définis par cinq catégories différentes de qualité, des objets ayant une qualité au dessus de la moyenne (supérieurs) aux objets créés par les meilleurs artisans que le monde ait jamais connu (héroïques). Bien sûr, plus la qualité de l'objet est élevée, plus le bénéfice reçu par le détenteur est grand.

Supérieur

Un artisan qui tente de créer un objet supérieur utilise les règles de l'artisanat. Cependant, il doit diviser *par deux* sa compétence Artisanat (une fois que tous les autres modificateurs ont été attribués) lorsqu'il effectue un test dans cette compétence. Sa chance de réussite automatique est également réduite de un (01 à 04).

Exquis

Un artisan qui tente de créer un objet exquis utilise les règles de l'artisanat. Cependant, il doit diviser *par quatre* sa compétence Artisanat (une fois que tous les autres modificateurs ont été attribués) lorsqu'il effectue un test dans cette compétence. Sa chance de réussite automatique est également réduite de deux (01 à 03).

Merveilleux

Afin de créer un objet merveilleux, un artisan doit passer maître dans son art. Un artisan qui tente de créer un objet merveilleux utilise les règles de l'artisanat. il doit diviser *par six* sa compétence Artisanat (une fois que tous les autres modificateurs ont été attribués) lorsqu'il effectue un test dans cette compétence. Sa chance de réussite automatique est également réduite de trois (01 à 02).

Prodigieux

Un artisan qui tente de créer un objet prodigieux utilise les règles de l'artisanat. Il doit diviser *par huit* sa compétence Artisanat (une fois que tous les autres modificateurs ont été attribués) lorsqu'il effectue un test dans cette compétence. Sa chance de réussite automatique est également réduite de quatre (seul un résultat de 01 est un succès automatique).

Héroïque

Un artisan qui tente de créer un objet héroïque utilise les règles de l'artisanat. Cependant, il doit diviser *par dix* sa compétence Artisanat (une fois que tous les autres modificateurs ont été attribués) lorsqu'il effectue un test dans cette compétence. Il n'a aucune chance d'obtenir une réussite automatique.

Durée de Création : Cette colonne représente la durée de temps requise pour créer un objet du niveau de qualité correspondant. Notez que la tentative prendra cette durée sans tenir compte du succès du test d'Artisanat final. Créer des objets exceptionnels est un procédé long et rébarbatif. Le temps de base nécessaire à la création est égal, en heures, au coût de base de l'objet divisé par cinq. Ainsi, une épée large, qui nécessite 35 heures de création pour une qualité ordinaire, nécessiterait 70 heures de création pour une version supérieure, 175 heures pour une version exquise, 350 heures pour une version merveilleuse, 875 heures pour une version prodigieuse et 1750 heures pour une version héroïque. Contrairement à la création d'objets de qualité ordinaire, l'artisan ne peut accélérer le procédé.

Qualité d'un Objet

Niveau de Qualité	Durée de Création
Ordinaire	x1
Supérieur	x2
Exquis	x5
Merveilleux	x10
Prodigieux	x25
Héroïque	x50

Arts Martiaux (DEX)

La compétence Art Martiaux est utilisée à la place de la compétence Bagarre.

Une attaque d'Arts Martiaux provoque 2D3 points de dommages plutôt que 1D3 pour les attaques à mains nues. Un aventurier qui possède Arts Martiaux peut aussi compter cette compétence comme une arme naturelle. Parer avec Arts Martiaux bloque seulement des armes naturelles ou des attaques à main nues. La valeur des PA est de 3.

Connaissance (INT)

Cette compétence est utilisée de la même façon que la compétence de Base. Les possibilités de compétence Avancé ne sont limitées que par l'imagination de l'aventurier. Une liste de domaines potentiels est donnée ci-dessous :

Alchimie, art, astronomie, géographie, héraldique, jeu, logistique, loi, minéral, philosophie, poisons, région, tactiques militaires, théologie.

Connaissance de la Rue (POU+CHA)

La Connaissance de la Rue permet à un personnage d'identifier les réseaux de contrebande, les marchés noirs et autres informations générales. L'utilisation de la Connaissance de la Rue nécessite un minimum de 1D4 heures.

Courtoisie (INT+CHA)

L'aventurier sait naviguer dans les eaux troubles des intrigues de la noblesse. Il comprend les subtilités et les extravagances de l'étiquette de la cour et sait les utiliser à son avantage.

Danse (DEX)
Un test de Danse réussi fait que la performance du personnage est appréciée par son audience.

Déguisement (CHA)
Cette compétence est utilisée pour changer l'apparence d'un personnage et lui permettre d'adopter une personnalité d'emprunt. Elle est généralement opposée à un test de Perception si le personnage tente d'éviter une identification.

Eloquence (POU+CHA)
L'Eloquence est utilisée pour s'adresser à un large groupe de personnes, tel un prêtre qui s'adresse aux fidèles ou un général qui exhorte ses troupes à la victoire à la veille d'une bataille. Comme l'Influence, excepté qu'elle fait plus appel à l'émotion qu'à la réflexion et est utilisée pour des groupes plus importants.

Expression Artistique (POU+CHA)
Permet à l'aventurier de créer des oeuvres d'art. Tout comme les compétences Connaissance et Artisanat, elle regroupe un grand nombre de compétences sous une seule appellation·

Ingénierie (INT)
La compétence est utilisée pour créer, construire, activer, réparer ou saboter des constructions ou des mécanismes de grande dimension (engins de siège, portes de cité, écluses, puits de mine, navires, etc…).

Jouer d'un Instrument (CHA)
Compétence qui regroupe plusieurs compétences sous une même appellation. Par exemple, Jouer d'un Instrument (Flûte) et Jouer d'un Instrument (Orgue) sont des compétences individuelles. Un test réussi dans cette compétence fait que l'audience apprécie la performance.

Langage (INT)
Compétence qui regroupe plusieurs compétences sous une même appellation. Le Langage (Germain) et le Langage (Français) par exemple, sont traités en tant que compétences individuelles.

Tout aventurier ayant une compétence Langage égale ou supérieure à 50% parle parfaitement ce langage, bien qu'il ait un accent prononcé si celui-ci n'est pas sa langue natale.

Un score supérieur ou égal à 80% fait qu'un aventurier peut lire et écrire dans cette langue.

Mécanismes (DEX+INT)
Crocheter une serrure ou désamorcer un piège prend une minute en temps normal (12 Tours de Combat) ; des mécanismes plus compliqués prennent plus de temps.

Un aventurier effectue un test de Mécanismes afin de réussir à assembler ou démonter un mécanisme avec les bonus ou les malus appropriés décidés par le Maître de Jeu. Si le mécanisme a été construit pour résister aux tentatives de démontage, le test est opposé à la compétence Mécanismes du concepteur.

Médecine (INT+POU)
Son utilisation nécessite une trousse de médecine. Chaque utilisation de Médecine prend 1D4+1 minutes

Guérir d'une Maladie : Un test de Médecine réussi permet à un patient malade d'ajouter un bonus à son prochain test d'Endurance contre la Virulence de la maladie égal à la compétence Médecine du guérisseur divisée par 10 (niveau de réussite critique).

Guérir d'un Poison : Un test de Médecine réussi permet à un patient sous les effets d'un poison de tenter un second test d'Endurance opposé à la Virulence du poison. Pour son test, le patient gagne un bonus égal à la compétence de Médecine du guérisseur divisée par 10 (niveau de réussite critique).

Chirurgie : La chirurgie est le seul moyen non magique, d'aider un aventurier à récupérer d'une blessure grave. Après un test de Premiers Soins réussi pour stopper le flot de sang d'une blessure grave, un test de Médecine réussi peut réparer les os brisés, recoudre les plaies et remettre un membre sur la voie de la guérison. A condition que le test de Médecine soit une réussite, la partie du corps affligée regagne un point de vie et commence à régénérer normalement jusqu'à son niveau de Points de Vie.

Navigation (INT)
Cette compétence est utilisée de la même façon que Canotage mais la différence est qu'elle s'applique aux navires propulsés par des voiles ou des rangées de rames allant en pleine mer.

Piloter (Ornithoptère) (DEX)
L'aventurier sait piloter les dangereuse et imprévisibles machines volantes du Ténébreux Empire. Les ornithoptères sont des machines qui volent comme les oiseaux, utilisant de puissants moteurs de bord pour actionner les ailes. Certains ornithoptères ressemblent à des oiseaux, d'autres à des

insectes ou des monstres et d'autres à rien de vivant. Tous requièrent une main ferme et entraînée pour les contrôler. Voir Combat avec un Véhicule, page 90.

Pister (INT)

Un aventurier peut localiser et suivre les traces d'une créature particulière. Localiser une piste nécessite un test puis un autre pour chaque tranche de 10 minutes de traque.

Signaux (INT)

Cette compétence regroupe la transmission de messages par différents moyens, tel que l'héliographe (signaux de lumière codés à l'aide d'un miroir), les signaux de fumée, le code Morse, le télégraphe et ainsi de suite. Les méthodes de communication plus avancées, tel le signal radio, ne sont pas concernées par cette compétence.

Survie (INT+POU)

Un test de Survie est nécessaire pour chaque jour où un personnage manque de nourriture, d'eau ou de repos. Une réussite indique que l'aventurier arrive à trouver ce dont il a besoin – un échec signifie qu'il ne trouve rien pour se sustenter, ce qui peut avoir de sérieuses conséquences s'il en est privé pendant plusieurs jours d'affilée. Les tests de Survie ne sont pas utilisés dans les villes ou les cités.

Compétences Avancées

Compétences	Caractéristiques de Base
Artillerie	INT
Artisanat	INT
Arts Martiaux	DEX
Connaissance	INT
Connaissance de la Rue	POU+CHA
Courtoisie	INT+CHA
Danse	DEX
Déguisement	CHA
Eloquence	POU+CHA
Expression Artistique	POU+CHA
Ingénierie	INT
Jouer d'un Instrument	CHA
Langage	INT
Mécanismes	DEX+INT
Médecine	INT+POU
Navigation	INT
Piloter (Ornithoptère)	DEX
Pister	INT
Signaux	INT
Survie	INT+POU

Compétences d'Arme

Toutes les compétences de Combat Rapproché sont basées sur DEX+FOR (à l'exception de Bagarre et Arts Martiaux).

Armes de Combat Rapproché

Compétence	Caractéristiques de Base	Armes
Armes d'Hast	DEX+FOR	Guisarme, vouge, hallebarde
Arts Martiaux	DEX	Poing, pied
Bagarre	FOR	Poing, pied
Bâton	DEX+FOR	Bâton
Bouclier	DEX+FOR	Targe, pavois, écu
Dague	DEX+FOR	Dague, couteau
Epée (1M)	DEX+FOR	Epée bâtarde, épée large, épée courte, cimeterre
Epée (2M)	DEX+FOR	Epée bâtarde, épée à deux mains
Fléau (1M)	DEX+FOR	Boule et chaîne
Fléau (2M)	DEX+FOR	Fléau militaire
Hache (1M)	DEX+FOR	Hache de bataille, hachette
Hache (2M)	DEX+FOR	Hache de bataille, grande hache, hallebarde
Lance	DEX+FOR	Javelot, lance de cavalerie, lance, lance courte
Marteau (1M)	DEX+FOR	Marteau de guerre, gourdin, masse lourde, masse légère, pioche militaire
Marteau (2M)	DEX+FOR	Grand marteau, masse lourde, maillet de guerre
Rapière	DEX+FOR	Rapière

Armes à Distance

Compétence	Caractéristiques de Base	Armes
Arbalète	DEX	Arbalète lourde, arbalète légère
Arc	DEX	Arc long, arc composite, arc court
Fronde	DEX	Fronde, bâton à fronde
Lance-Feu	DEX	Poing de feu, lance-feu, lance-feu monté
Sarbacane	DEX	Sarbacane

EQUIPEMENT

Le Baron Meliadus vint le voir, *habillé d'un costume de cuir noir, complété de bottes et de gants noirs, d'un lourd manteau à capuche, portant un fourreau de cuir noir et décoré d'argent, contenant une épée au pommeau d'argent, et un heaume de couleur noire dont la visière était en forme de loup retroussant les babines.*
– Le Joyau Noir

L'Europe est retombée à un niveau technologique très comparable avec celui du 17ème siècle – l'arme de rigueur est l'épée et le moyen de transport est le cheval. Les merveilles datant d'avant le Tragique Millénaire sont encore découvertes dans certain endroits, comme des pépites d'or dans les sédiments des rivières, mais la science est devenue un art sombre et à moitié oublié. Certains font encore la distinction entre les machines et la science, mais la science elle-même est considérée comme sorcellerie par la plupart des gens. Par conséquent, ces anciennes merveilles ne sont plus répliquées ou entretenues. Dans certains domaines technologiques, tels que le mentalisme et la reproduction de créatures dans un but particulier, à peine quelques connaissances ont été perdues. Dans d'autres, la technologie avancée est réduite à des techniques plus facile à gérer – les ornithoptères de Granbretanne, par exemple, ne sont ni plus ni moins que des engins mécaniques d'airain, propulsés par de légers mais puissants moteurs à vapeur chimique.

La majorité des populations n'est jamais témoin des technologies avancées – le lot d'un fermier ou d'un charron dans l'Europe du Tragique Millénaire est pratiquement identique à la vie menée par son ancêtre de la fin du Moyen Age, quoique cet ancêtre n'ai jamais eu à s'inquiéter des vents empoisonnés ou des attaques d'animaux mutants.

Monnaie

La monnaie la plus courante en Europe est la pièce de cuivre, laquelle est manufacturée localement dans de nombreuses régions. Les paysans utilisent cette pièce pour acheter leurs biens ; les gardes et les artisans sont payés avec cette pièce. Les sommes plus grandes sont comptées en pièces d'argent, appelées euo d'après une ancienne tradition, mais beaucoup de nations possèdent leurs propres pièces d'argent locales, comme le franc ou le ducat. Au contraire des pièces de cuivre, la pureté et la valeur de l'argent sont définies par les nobles ; la monnaie d'argent n'est pas courante en Europe. Presque toutes les pièces d'argent ont approximativement la même valeur, indépendamment de leur pays d'origine. Cependant, les accusations vont bon train au sujet de la dévaluation des pièces d'argent Italiennes ou Françaises comparées aux pièces Germaines, et ainsi de suite.

La plus grande pièce d'usage courant est la pièce d'or de Granbretanne. L'économie Granbretonne est de loin la plus grande en Europe et sa monnaie est fort appréciée des commerçants.

10 pièces de cuivre = 1 euo d'argent
20 euo d'argent = 1 pièce d'or

Richesse et Statut

Dans sa haute tour d'obsidienne, surplombant les eaux rouge sang de la Tames où les péniches de bronze et d'ébène transportent les marchandises de la côte, le Baron Meliadus faisait les cent pas dans son cabinet décoré de tapisseries brunes, noires et bleues, fanées par les ans, de planétaires en métaux précieux sertis de pierres rares, de globes et d'astrolabes de fer forgé, de cuivre et d'argent, de meubles en bois noir poli et de tapis profonds aux couleurs de feuilles d'automne…[il] reposa le parchemin et tira le cordon d'une cloche. Une jeune esclave fit son entrée, son corps nu fardé de rouge, et tomba à genou, afin de recevoir les instructions.
– Le Joyau Noir

La table Richesse et Statut présente les différents styles de vie et leurs coûts, de l'ouvrier au Roi-Empereur lui-même. Il est supposé que ceux situés en bas de l'échelle sociale vont mettre tout ce qu'ils gagnent dans les dépenses de la vie courante alors que les plus riches ont un revenu deux, voire trois fois plus grand que le nécessaire pour vivre. Par exemple, un maître artisan peut obtenir 8.000 pièces d'argent par an pour vivre tandis qu'un autre survit avec 5.500 pièces d'argent. Les standards de vie décrits ici ne représentent pas nécessairement la monnaie actuelle. Un fermier peut être capable de survivre avec 1.440 pièces d'argent par an mais être incapable de mettre la main sur une seule pièce. Il survit grâce au système du troc et le coût monétaire associé avec son standard de vie reflète la valeur de ce qu'il échange durant l'année.

Richesse et Statut

Statut	Exemples	Logement	Coût (par jour)	Coût Annuel	Rançon
Subsistance	Ouvriers, esclaves, conscrits	Aucun ou petite hutte	1 pa	360 pa	—
Commun	Paysans propriétaires, petits artisans	Simple, logement une pièce	4 pa	1.440 pa	—
Moyen	Maîtres artisans, marchands, chevaliers	Manoir ou résidence	16 pa	6.000 pa	1.200 pa
Respecté	Barons, seigneurs	Petit château	64 pa	24.000 pa	2.400 pa
Supérieur	Comtes, ducs	Grand château	250 pa	90.000 pa	64.000 pa
Souverain	Grands Ducs	Palais	1.000 pa	365.000 pa	250.000 pa
Royal	Rois	Nombreux Palais	4.000 pa	1.440.000 pa	1.000.000 pa

Les joueurs peuvent utiliser la table Richesse et Statut comme guide pour décider comment leur personnage va vivre. Ils peuvent être tentés de ne payer qu'une pièce d'argent par jour afin de mettre de l'argent de côté pour pouvoir se payer une nouvelle armure mais ils seront traités presque comme des mendiants pendant tout ce temps.

Armes de Combat Rapproché

'A Berlin nous avons des règles différentes selon les différentes formes de duels. Nous nous affrontons jusqu'à la première goutte de sang versée, jusqu'à une coupure sur la joue gauche, jusqu'à une coupure sur la joue droite et ainsi de suite, et parfois jusqu'au duel à outrance. Je ne voudrais pas tarnir votre beauté, douce Katinka .'

'Alors battons-nous à la mort, Votre Excellence !'
– Le Champion de Garathorm

L'Europe est un continent dangereux et déchiré par la guerre, aussi il est prudent de porter au moins une dague – mais la majorité des voyageurs, des aventuriers et des mercenaires préfèrent porter quelque chose de plus imposant et plus mortel qu'un simple couteau à la ceinture. Les armes décrites dans ce chapitre peuvent être achetées dans toutes les grandes villes ou les camps militaires. Les petites villes ne vendent pas plus que quelques épées rouillées ou des armes toutes simples tels que des marteaux. Il existe un marché en expansion pour les armes récupérées sur les champs de bataille, lequel constitue le seul moyen pour les soldats de mettre la main sur des armures lourdes et une lance-feu.

Chaque arme de combat rapproché est définie par les attributs suivants :

Compétence : La compétence utilisée pour manier l'arme. Si plusieurs compétences sont listées, toutes les compétences peuvent être utilisées. Cependant, certaines caractéristiques de l'arme varient selon leur utilisation.

Dés de Dommages : Dommages infligés par l'arme après une attaque réussie.

FOR/DEX : FOR et DEX minimum requises pour manier l'arme. Pour chaque point de ces caractéristiques en dessous de ces minimums, un malus de –5% est appliqué à la compétence du personnage pour parer ou attaquer avec cette arme.

ENC : Poids et masse de l'arme. Voir page 97 pour l'encombrement et son effet sur les personnages.

PA/PV : Points d'Armure et Points de Vie de l'arme. Quand ses points de vie atteignent 0, l'arme est inutilisable.

Coût : Prix d'achat de l'arme en pièces d'argent (pa).

Arme Improvisée : Quand les besoins se font sentir, tout peut se transformer en arme, du tabouret de bar à l'os d'un animal. Le Maître de Jeu doit considérer le choix particulier d'une arme improvisée et décider si elle peut être définie par les attributs d'une arme spécifique. Dans certains cas, lorsque l'arme improvisée ne peut copier les effets d'une arme standard, le Maître de Jeu doit employer les attributs génériques de l'arme improvisée.

Les armes improvisées utilisent la compétence Bagarre. Dans certains cas, les compétences Marteau (1M) ou Bâton sont plus appropriées. Les tentatives d'attaque ou de parade avec une arme improvisée souffre d'un malus de -10% à - 30% (à la discrétion du Maître de Jeu).

Bâton : Peu apprécié à sa juste valeur, le bâton est une arme efficace entre les mains d'un utilisateur expérimenté ; c'est une arme rapide appropriée pour l'attaque et la

Armes de Combat Rapproché

Arme	Compétence	Dé de Dommages	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Arme Improvisée	Bagarre	1D6–1	—/—	—	—/—	—
Arme Naturelle	—	Voir description	—/—	—	—	—
Bagarre	Bagarre	1D3	—/—	—	—/—	—
Bâton	Bâton	1D8	7/7	2	3/8	20 pièces d'argent
Boule et Chaîne	Fléau (1M)	1D6+1	9/11	2	4/8	250 pièces d'argent
Cimeterre	Epée (1M)	1D6+1	7/11	2	4/10	200 pièces d'argent
Couteau	Dague	1D3	—/—	—	4/4	10 pièces d'argent
Dague	Dague[4]	1D4+1	—/—	—	4/6	30 pièces d'argent
Ecu	Bouclier[3]	1D6	9/—	2	8/12	150 pièces d'argent
Epée à Deux Mains	Epée (2M)	2D8	13/11	4	4/12	300 pièces d'argent
Epée Bâtarde	Epée (1M)	1D8	13/9	2	4/12	250 pièces d'argent
	Epée (2M)	1D8+1	9/9			
Epée Courte	Epée (1M)[1]	1D6	5/7	1	3/8	100 pièces d'argent
Epée Large	Epée (1M)	1D8	9/7	2	4/10	175 pièces d'argent
Fléau Militaire	Fléau (2M)	1D10+2	13/11	3	3/10	250 pièces d'argent
Grande Hache	Hache (2M)	2D6+2	13/9	2	3/10	125 pièces d'argent
Grand Marteau	Marteau (2M)	1D10+3	11/9	3	3/10	250 pièces d'argent
Gourdin	Marteau (1M)	1D6	7/	1	2/4	5 pièces d'argent
Guisarme	Arme d'Hast[2]	1D6+1	7/9	2	2/8	50 pièces d'argent
Hache de Bataille	Hache (1M)	1D6+1	11/9	1	3/8	100 pièces d'argent
	Hache (2M)	1D6+2	9/9			
Hachette	Hache (1M)[4]	1D6	—/9	1	3/6	25 pièces d'argent
Hallebarde	Hache (2M)	1D8+2	13/7	4	3/10	250 pièces d'argent
	Arme d'Hast[2]	1D8+1	9/9			
	Lance[1, 2]	1D8	7/7			
Lance	Lance[1, 2]	1D10	5/5	2	2/10	30 pièces d'argent
Lance Courte	Lance[1, 2, 4]	1D8	5/5	2	2/5	20 pièces d'argent
Lance de Cavalerie	Lance[1, 2]	1D10+2	9/9	3	2/10	150 pièces d'argent
Maillet de Guerre	Marteau (2M)	2D6	13/7	3	3/12	150 pièces d'argent
Marteau de Guerre	Marteau (1M)	1D8+1	11/9	2	3/8	150 pièces d'argent
Masse Légère	Marteau (1M)	1D6	7/7	1	3/6	100 pièces d'argent
Masse Lourde	Marteau (1M)	1D8	11/7	3	3/10	200 pièces d'argent
	Marteau (2M)	1D8+1	9/7			
Pavois	Bouclier[3]	1D6	13/—	3	10/18	300 pièces d'argent
Pioche Militaire	Marteau (1M)	1D6+1	11/5	3	3/10	180 pièces d'argent
Rapière	Rapière[1]	1D8	7/13	1	3/8	100 pièces d'argent
Targe	Bouclier	1D4	—/5	1	5/8	50 pièces d'argent
Vouge	Arme d'Hast[2]	1D8+1	7/9	3	2/10	100 pièces d'argent

[1] Cette arme empale un adversaire sur une réussite critique.
[2] Cette arme peut contrer une charge.
[3] Cette arme pare les armes à distance.
[4] Cette arme ne souffre pas d'un malus quand elle est lancée.

défense. L'utilisateur gagne un bonus de +10% pour parer avec cette arme.

Boule & Chaîne : Boule de métal lourde attachée à une chaîne courte. Très difficile à parer, cette arme impose un malus de -10% pour le test de Parade opposé de l'adversaire. Cependant, l'utilisateur souffre aussi d'un malus de -10% pour parer avec celle-ci.

Cimeterre : Epée possédant une longue lame recourbée faite pour couper et trancher.

Couteau : Pièce de métal, de pierre, d'os ou même de verre effilée à un bout. Plus communément un outil qu'une arme.

Dague : Long couteau. La dague est principalement portée comme arme de secours ou de parade. Elle est assez équilibrée pour être lancée avec efficacité.

Ecu : Large bouclier rond efficace comme arme et pour parer. L'écu peut parer les armes à distance. L' é c u souffre d'un malus de -10% pour l'attaque.

Epées à Deux Mains : Cette lame massive peut mesurer jusqu'à 2 mètres de long. Une partie de la lame n'est pas aiguisée pour permettre à l'utilisateur de l'agripper pour parer avec plus d'aisance.

Epée Bâtarde : Epée avec une poignée allongée qui permet à l'utilisateur de la manier avec une ou deux mains.

Epée Courte : Epée à la lame droite et large, utilisée pour l'estoc.

Epée Large : Utilisée pour couper et tailler, l'épée large est un type d'épée commun. Mesurant moins d'un mètre de long, elle est efficace pour l'attaque et la parade.

Fléau Militaire : Boule de métal lourde garnie de pointes et attachée à un manche par une courte chaîne. Difficile à parer, il impose un malus de -10% à l'ennemi pour un test de parade. L'utilisateur souffre également d'un malus de -10% pour parer avec cette arme.

Grande Hache : Faisant paraître la hache de bataille plus petite, la grande hache possède une ou deux lames et est



maniée à deux mains. L'utilisateur souffre d'un malus de -10% pour parer avec cette arme.

Grand Marteau : Arme énorme qui inflige des dommages impressionnants. Il n'est pas facile de parer avec celle-ci. L'utilisateur souffre d'un malus de -10% pour parer avec l'arme. Les grands marteaux peuvent être utilisés sur les objets inanimés sans être détruits.

Gourdin : Sans aucun doute la plus simple de toutes les armes et certainement la plus vieille. Le gourdin est un bout de bois épais et long utilisé pour matraquer une personne.

Guisarme : Arme d'hast avec une lame recourbée, improvisée (et souvent recyclée) à partir d'un outil agricole. Contre une guisarme, un cavalier ne reçoit pas le bonus standard de Parade +20%.

Hache de Bataille : Hache avec un seul tranchant et un manche épais, la hache de bataille peut être utilisée à une ou deux mains au choix du l'utilisateur.

Hachette : Une version plus petite et moins chère que la hache. Elle est bien équilibrée pour être lancée.

Hallebarde : Large lame montée au bout de la hampe d'une lance. La hallebarde est utilisée soit avec la compétence Lance, comme une lance, soit avec la compétence Arme d'Hast, comme une vouge, ou encore avec la compétence Hache (2M), comme une grande hache.

Lance : La lance est une arme perforante tout en longueur et est souvent portée par des unités en rang afin de contrer la cavalerie ennemie.

Lance Courte : Plus épaisse que le javelot, la lance courte est utilisé avec une phalange de boucliers. La lance courte a prouvé maintes fois son efficacité au combat bien qu'elle ne soit pas une arme très puissante.

Lance de Cavalerie : Longue lance utilisée par les cavaliers. C'est une arme formidable si elle est utilisée dans une charge.

Un cavalier qui charge peut ajouter le modificateur de dommages de sa monture avec le sien pour calculer les dommages.

Maillet de Guerre : A l'origine un outil pour fendre le bois, le maillet de guerre a longtemps été utilisé par les paysans recrutés par la conscription. C'est un large marteau avec une tête de bois recouvert par des bandes de métal. Les maillets de guerre peuvent être utilisés sur les objets inanimés sans être détruits.

Marteau de Guerre : Une arme similaire à la masse avec une tête de marteau et une pointe en métal.

Masse Légère : Cette arme est essentiellement une version plus légère de la masse lourde.

Masse Lourde : Créée pour écraser les armures lourdes, cette masse est une arme simple qui comprend un poids lourd monté au bout du manche.

Pavois : Un bouclier en pointe, plus large vers le haut, plus étroit vers le bas. Ce bouclier est excellent pour les cavaliers et les fantassins. Les pavois peuvent parer les armes à distance. Les boucliers ont un malus de -10% s'ils sont utilisés pour attaquer.

Pioche Militaire : Tête de métal avec deux pointes attachées à une hampe de bois ou de métal. La pioche militaire est utilisée pour percer les armures lourdes. Elles peuvent être utilisées sur les objets inanimés sans être détruites.

Rapière : Rapide et légère, la rapière est différente des autres épées à une main et nécessite sa propre compétence spécialisée. Sa lame étroite est utilisée pour les attaques d'estoc plutôt que des attaques de taille.

Targe : Petit bouclier porté à l'avant bras. Les boucliers souffrent d'un malus de -10% lorsqu'ils sont utilisés pour une attaque.

Vouge : Lame montée au bout de la hampe d'une arme d'hast.

Lancer des Armes de Combat Rapproché

Si elle est lancée, une arme de combat rapproché a une portée de 8m et son attaque souffre d'un malus égal à ENC de l'arme x 10. Les compétences d'Arme ou de Lancer peuvent être utilisées.

Préparer une Arme contre une Charge

Préparer une arme contre une charge se déroule en même temps que l'Action de Combat Attente du personnage. Dans ce cas, l'évènement attendu par le personnage est la charge de l'ennemi. A partir du moment où la charge s'effectue, le personnage gagne

un bonus de +20% pour son test d'opposition afin de déterminer qui attaque en premier.

Armes à Distance

Les soldats pointèrent leur lance-feu, dont les spires commençaient déjà à briller. Le problème avec la lance-feu est qu'elle ne peut opérer de façon instantanée et qu'elle a tendance à devenir trop chaude pour être tenue facilement en main… à l'unisson, les rayons de flamme rouge surgirent de la pointe des lances. Le premier atteint l'ornithoptère sur le côté et ne fit que surchauffer quelque peu la coque, mais le second atteint le pilote, qui s'embrasa presque instantanément…
– Le Joyau Noir

Bien que les lances-feu soient utilisées par les armées de Granbretanne, peu de nobles ont les moyens d'équiper plus que quelques troupes avec de telles armes rares et coûteuses. L'arc long et l'arbalète retrouvent une place prédominante sur le champ de bataille. Tandis que les tribus barbares chassent et se défendent contre les monstres dangereux avec l'arc composite. Chaque arme à distance est définie par les attributs suivants :

Compétence : La compétence utilisée pour tirer ou lancer l'arme.

Dés de Dommages : Les dommages infligés par l'arme lors d'une attaque réussie.

Portée : C'est la distance effective de l'arme. La portée maximum de l'arme qui est tirée ou lancée est égale à cette distance multipliée par deux.

Recharge (REC) : Ceci donne le nombre d'Actions de Combat nécessaire pour charger ou recharger l'arme.

FOR/DEX : Les scores de FOR et de DEX nécessaires pour pouvoir manier l'arme. Pour chaque point de Caractéristiques au dessous de ce minimum, un malus de -5% est appliqué à la compétence du personnage pour attaquer avec cette arme.

ENC : Le poids et la masse de l'arme.

PA/PV : Points d'Armure et Points de Vie de l'arme. Quand ces points de vie tombent à 0, l'arme est inutilisable.

Coût : Prix d'achat de l'arme en pièces d'argent.

Armes à Distance

Arme	Compétence	Dommages	Portée	REC	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Arbalète légère[1]	Arbalète	2D6	100m	2	5/9	1	2/5	150 pa
Arbalète lourde[1]	Arbalète	2D8	150m	3	7/9	2	2/8	350 pa
Arc court[1]	Arc	1D8	60m	1	9/11	1	2/4	75 pa
Arc composite[1]	Arc	1D10	120m	1	11/11	1	2/5	150 pa
Arc long[1]	Arc	2D8	175m	1	13/11	1	2/7	200 pa
Bâton à fronde	Fronde	1D8	60m	2	—/11	2	2/6	20 pa
Caillou/improvisée	Lancer	1D4	10m	—	5/9	1	3/5	—
Dague[2]	Dague ou Lancer	1D6	10m	—	—/9	—	4/6	30 pa
Fléchette[1]	Lancer	1D4	20m	—	—/9	—	1/1	10 pa
Fronde	Fronde	1D6	50m	1	—/11	—	1/2	5 pa
Hachette[2]	Hache (1M) ou Lancer	1D8	10m	—	7/11	1	3/6	25 pa
Javelot[1]	Lance ou Lancer	1D6	40m	—	5/9	1	1/8	20 pa
Lance courte[1, 2]	Lance ou Lancer	1D8	25m	—	5/9	2	2/5	20 pa
Lance-feu	Lance-feu	2D8/1D4	200m	—	—/9	4	2/6	500 pa
Poing de feu[2]	Lance-feu	2D6/1D3	100m	—	—/9	1	2/3	2,500 pa
Sarbacane	Sarbacane	1D2	15m	1	—/9	—	1/4	30 pa
Shuriken	Lancer	1D4	15m	—	—/13	—	4/1	15 pa

[1] Cette arme empale l'adversaire sur une réussite critique.
[2] Cette arme ne souffre pas d'un malus quand elle est utilisée en combat rapproché.

Munitions pour Armes à Distance

Munitions	PA/PV	ENC	Coût
Flèches (10)	1/1	—	1 pa
Fléchette (sarbacane) (10)	1/1	—	2 pa
Carreau (arbalète) (10)	1/1	—	2 pa
Pierre (fronde) (10)	1/1	—	5 pc
Pointe (lance-feu) (1)	—	—	100 pa
Chargeur (lance-feu)	4/10	2	300 pa

Armes à Distance Utilisées au Combat Rapproché

Lorsqu'elles sont utilisées au corps à corps, les armes à distance sont traitées comme armes improvisées. Normalement, la compétence Marteau (1M) ou la compétence Bâton peuvent être utilisées.

Arbalète Légère : Simple arc mécanique, l'arbalète légère est utilisée par les petites armées qui manquent d'entraînement dans les autres types d'armes à distance. Le modificateur de dommages d'un personnage ne s'applique jamais quand l'arbalète légère est utilisée.

Arbalète Lourde : Concept similaire à l'arbalète légère, cette version plus grande est renforcée par des bandes de métal afin de supporter l'immense tension de la corde. Le modificateur de dommages d'un personnage se s'applique jamais durant l'utilisation de l'arbalète lourde.

Arc Composite : Arc plus court que l'arc long. L'arc composite sacrifie la portée et la puissance au profit de la maniabilité..

Arc Court : Destiné pour être tiré à cheval, l'arc court est également très pratique pour les fantassins.

Arc long : Arc mesurant deux mètres de longueur. Il ne peut être utilisé à cheval et doit être tiré debout.

Bâton à Fronde : Fronde montée en bout d'un manche en bois, lequel génère une grande puissance de lancer.

Fléchette : Une fléchette ressemble à une flèche avec une tête plus longue et un empennage plus court (généralement d'une longueur de 50 centimètres).

Fronde : Une longue pièce de cuir utilisée pour lancer une pierre ou un missile vers une cible.

Javelot : Une lance très légère faite pour être lancée.

Lance-Feu : Les lances-feu sont des armes thermiques qui projettent un rayon de lumière brûlante qui entoure le corps de la cible et qui bien souvent l'embrase. Le modificateur de dommages d'un personnage ne s'applique jamais durant l'utilisation d'une lance-feu.

Une lance-feu doit être mise en marche avant de pouvoir être utilisée. Activer une lance-feu prend une Action de Combat et 1D3 tours avant que la lance ne soit prête à tirer. Les mécanismes internes de la lance continuent à chauffer de plus en plus pendant son utilisation. Le personnage doit garder le compte du score de chaleur de sa lance. Ce score de chaleur augmente d'un point par tour quand la lance est activée et augmente d'1D6 points toutes les fois que la lance tire. La lance inflige une brûlure d'un point de dommages, par tour, au bras de l'aventurier pour chaque tranche de 10 points de chaleur. Une armure protège contre de tels dommages. Une lance désactivée perd deux points de chaleur par tour (cinq points si elle est trempée dans l'eau).

Par exemple, un gardian de la Kamarg a aperçu un baragoin. Il active sa lance et attend pendant 1D3 tours que la lance se charge. Une fois que la spire de rubis



de l'arme se met à briller, il peut commencer à tirer sur le monstre. Après trois tours de tirs, la chaleur de la lance atteint 15 (3 tours d'activation, plus 1D6 pour chacun des trois tirs). Le gardien subit une brûlure égale à un point de dommages, chaque tour, provoquée par la surface surchauffée de la lance (15 divisé par 10 égal 1.5, arrondi au nombre inférieur 1).

Quand le tir d'une lance-feu réussit, il atteint la majeure partie du corps de la victime. Lancez les dés sur la table des Parties du Corps Atteintes par la lance-feu, puis appliquez les dommages de brûlure, listés à gauche dans la colonne Dommages, sur la partie du corps la plus atteinte ; appliquez les dommages listés à droite dans la colonne Dommages sur les parties du corps adjacentes.

D20	Partie du Corps la Plus Atteinte	Parties du Corps Adjacentes
1–3	Jambe Droite	Abdomen
4–6	Jambe Gauche	Abdomen
7–9	Abdomen	Poitrine, Jambe au choix
10–12	Poitrine	Abdomen, Bras au choix
13–15	Bras Droit	Poitrine
16–18	Bras Gauche	Poitrine
19–20	Tête	Poitrine

Si un personnage effectue et réussit une Attaque Précise avec une lance-feu, alors appliquez à la fois les deux dommages sur la *même* partie du corps.

Un personnage qui subit plus de 10 points de dommages, durant un tour, par une attaque de lance-feu s'enflamme, en supposant qu'il porte des vêtements inflammables, et subit 1D4 points de dommages sur toutes les parties du corps, par tour, jusqu'à ce que le feu soit éteint. Les personnages qui portent une armure de métal ne s'embrasent pas mais l'armure fond, ce qui augmente son malus de compétence de 10%.

Si l'attaque de lance-feu du personnage est un échec absolu, alors la pointe de rubis de l'arme devient inutilisable et doit être remplacée. Si cet échec survient lorsque le score de chaleur du lance-feu est supérieur ou égal à 20, alors la lance explose et le personnage subit 3D6 points de dommages aux bras.

Les lances-feu sont rechargées à l'aide d'un chargeur. Une lance-feu peut effectuer 100 tirs avant de devoir être rechargée.

Poing de feu : Le poing de feu est une version plus légère et plus compacte qu'une lance-feu et qui peut être maniée d'une seule main. Il utilise les mêmes règles que la lance-feu.

Sarbacane : Un tube creux, normalement fait de bois, utilisé pour lancer une fléchette. La fléchette elle-même inflige peu de dommages. Les sarbacanes sont rarement utilisées sans un certain type de poison. Le modificateur de dommages d'un personnage n'est jamais appliqué quand la sarbacane est utilisée.

Shuriken : Une pièce de métal légère avec de quatre à six pointes acérées.

Armure

'Par le sang des Géants de montagnes ! Je vais mourir geler avant d'avoir fait un mile !' fit la voix d'Oladahn étouffé derrière le heaume qui l'enserrait comme un carcan. Ils s'assirent, tous les quatre, dans la pièce louée au premier étage de la taverne, et essayèrent les armures dérobées.

Hawkmoon, lui aussi, la trouvait inconfortable… Seul D'Averc, qui y était habitué et avait ajusté la sienne et regardait les autres ave un amusement non dissimulé.

"Rien de surprenant à ce que vous ayez un mauvaise santé", lui-dit Hawkmoon, "Je ne connais rien de plus malsain. Je suis tenté d'oublier le plan en entier".
"Vous allez vous y habituer pendant le voyage", le rassura D'Averc. "Bientôt, vous vous sentirez tout nu sans elle".

"Je préférerai être tout nu", protesta Oladahn en arrachant enfin le malicieux masque de sanglier. Il tomba au sol avec un fracas.

"Fais y attention", fit D'Averc en le pointant du doigt. "Ne l'endommage pas plus".
Oladahn porta un coup de pied à son armure.
– Le Dieu Fou

Chaque pièce d'armure est définie par les attributs suivants :

Points d'Armure (PA) : Le nombre de Points d'Armure de chaque partie du corps couverte par l'armure. Si le personnage porte plusieurs pièces d'armure sur une partie du corps, seul le score de Points d'Armure le plus haut est utilisé.

ENC : Le poids et la masse de l'armure.

Parties du Corps : les parties du corps couvertes par le type d'armure.

Malus de Compétence : Additionnez la valeur des PA de toutes les armures portées par le personnage – c'est le Malus de Compétence du personnage. Si ce dernier porte plusieurs pièces d'armure sur une même partie du corps, ajoutez seulement le score de Points d'Armure le plus élevé.

Le Malus de Compétence s'applique aux tests de compétence qui utilisent principalement la Caractéristique DEX pour calculer leur score de base, et à certaines autres compétences. Les compétences inclues dans la liste sont : Acrobatie, Artisanat, Arts Martiaux, Athlétisme, Danse, Discrétion, Equitation, Esquive, Lancer, Mécanismes, Sorcellerie et toutes les compétences d'Armes.

Coût : Le prix d'achat de l'armure en pièces d'argent.

Effets de la TAI sur l'Armure

Une armure spécialement faite pour un personnage de TAI 1 à 5 a son prix d'achat et son ENC, listés dans la table Armure, réduits de moitié. Les personnages de TAI 21 ou plus voient le prix d'achat et leur ENC multiplié par deux.

Armure de Plaques : La meilleure et la plus lourde des formes d'armure disponible sur le continent. L'armure de plaques est le privilège des nobles riches et des chevaliers. Comprend plaque, jambières et garde d'avant-bras.

Armure Légère Granbretonne : Faite de cuir, de mailles et de lamelles et comprenant un casque léger, ce type d'armure est utilisé par les ordres comme le Requin ou le Corbeau, où la protection est moins importante que le poids et l'agilité.

Armure Lourde Granbretonne : C'est un style d'armure utilisée par des ordres comme le Sanglier ou l'Ours. C'est une forme d'armure constituée de lamelles mais elle est

Table des Armures

Armure	PA	ENC	Parties du Corps	Coût	Malus de Compétence
Armure de Plaques	6	12	Toutes	9,000 pa	–42%
Armure Légère Granbretonne	3	3	Toutes	1,625 pa	–14%[2]
Armure Lourde Granbretonne	8	12	Toutes	30,000 pa	–42%[2]
Armure Standard Granbretonne	6	7	Toutes	5,500 pa	–35%[2]
Bonnet de Cuir Bouilli	2	1	Tête	75 pa	–2%
Casque	5	1	Tête	300 pa	–5%
Casque Intégral	6	1	Tête	1,000 pa	–6%
Coiffe de Mailles	5	1	Tête	500 pa	–5%
Cotte de Mailles	5	4	Abdomen, Bras, Poitrine	1,250 pa	–20%
Gants de Lancier	3	1	Bras	200 pa	–6%
Garde d'Avant-bras	6	3	Bras	2,000 pa	–12%
Haubert de Cuir	2	1	Abdomen, Poitrine	150 pa	–2%
Haubert de Cuir Bouilli	2	1	Abdomen, Poitrine	350 pa	–4%
Heaume Ancien	10	1	Tête	—	–5%[1]
Jambières	6	4	Jambes	3,000 pa	–12%
Jambières de Cuir	1	1	Jambes	100 pa	–2%
Jambières de Mailles	5	3	Jambes	1,000 pa	–10%
Jupe de Mailles	5	2	Jambes	800 pa	–10%
Plaque (poitrine et dos)	6	4	Abdomen, Poitrine	4,500 pa	–12%
Plastron Ancien	10	4	Abdomen, Poitrine	—	–20%
Tunique de Cuir	1	1	Abdomen, Bras, Poitrine	150 pa	–4%

[1] Le malus de compétence est divisé par deux du fait de sa qualité supérieure

[2] Le malus de compétence est réduit du fait de ses effets Souples

plus lourde et plus imposante que les autres armures.

Armure Standard Granbretonne : L'armure standard des ordres des Bêtes est une forme d'armure constituée de lamelles, mais elle est généralement de meilleure qualité et conception que celles produites par les artisans du continent.

Armure sur Mesure

Tous les types d'armure de plaques et d'armure Granbretonne doivent être faites sur mesure pour le personnage car les plaques doivent être forgées avec des joints qui sont adaptés à ses dimensions. Un personnage de la même TAI que le détenteur de l'armure peut porter celle-ci sans malus. Les personnages peuvent essayer de porter l'armure créer pour une personne de TAI différente de la leur mais leur ENC augmente d'un point et le malus de compétence augmente de –5% pour chaque point de différence de Taille.

Bonnet de Cuir Bouilli : Un bonnet fait de cuir épais et qui protège le haut, les cotés et le derrière de la tête.

Casque : Un casque de métal rigide recouvrant le haut, les côtés et le derrière de la tête. Ce casque possède normalement une protection pour le nez.

Casque Intégral : Un casque rigide recouvrant entièrement la tête avec des trous pour les yeux et pour la respiration.

Coiffe de Mailles : Un casque fait de mailles et recouvrant le haut, les cotés et derrière la tête. Du cuir souple recouvre l'intérieur.

Cotte de Mailles : Armure lourde mais qui protège efficacement. La cotte de mailles descend des épaules jusqu'à mi-cuisse et recouvre la poitrine, les bras et l'abdomen. Du cuir souple recouvre l'intérieur.

Gants de Lancier : Ces gants de cuir bouilli sont portés par ceux qui manient les lances-feus. Ces gants ont 3 PA, mais seulement contre les dommages visant directement les mains, telle la chaleur d'une lance-feu.

Haubert de Cuir : Un niveau au dessus du vêtement normal, cette pièce d'armure est une version simplifiée et plus flexible du Haubert de Cuir Bouilli.

Haubert de Cuir Bouilli : Assemblage épais de pièces de cuir bouilli. Le haubert est une armure sans manche et qui tombe des épaules jusqu'à mi-cuisse.

Heaume Ancien : Beaucoup de ces anciens heaumes intègrent d'autres mécanismes technologiques, tels que des systèmes de communication ou des lentilles de vision améliorée, bien que ces systèmes internes soient maintenant hors service après des siècles d'abus. Les heaumes anciens ne peuvent normalement pas être achetés, seulement trouvés au cours des aventures.

Jambières de Cuir : Une paire de pantalons faite de cuir épais et qui protège les jambes.

Jambières de Mailles : Principalement fait de mailles, ces jambières offrent la même protection que la jupe de mailles mais sont un peu plus encombrants. Du cuir souple recouvre l'intérieur.

Jupe de Mailles : Descendant jusqu'aux genoux, une jupe de mailles permet une grande liberté de mouvement sans sacrifier de protection. Du cuir souple recouvre l'intérieur.

Plastron Ancien : Certains charognards ont récupéré des armures datant du Tragique Millénaire, faites de matériaux qui ne sont plus reproduits. Ces plastrons sont incroyablement légers et résistants. Ces anciens plastrons ne peuvent normalement pas être achetés, seulement trouvés au cours des aventures.

Tunique de Cuir : La tunique de cuir tombe des épaules jusqu'à mi-cuisse et recouvre la poitrine, les bras et l'abdomen.

Armes & Armures Exceptionnelles

Les armures et les armes présentées précédemment sont, pour la plupart, moyennes en terme de qualité et de conception. Il est possible de créer des armes grandement supérieures à la moyenne, bien que ceci nécessite, des artisans, une très haute compétence et peut coûter une rançon de roi. Consultez la table suivante pour calculer le coût d'un tel objet, tout en retenant que les objets de qualité Exquise ne peuvent être trouvés que dans les

grandes villes et que ceux de qualité Merveilleuse ou plus grande, s'ils existent, ne peuvent être trouvés que dans les plus grandes cités.

L'armure lourde Granbretonne est de qualité exquise et utilise deux effets Souples. Les armures standards et légères Granbretonnes ne sont que de qualité supérieure et ajoute respectivement un effet Souple aux armures de mailles et de cuir.

Qualité	Prix d'Achat de Base	Nombre d'Effets Arme / Armure
Normal	Voir objet	—
Supérieure	Coût de l'Objet x 2	1
Exquise	Coût de l'Objet x 5	2
Merveilleuse	Coût de l'Objet x 10	3
Prodigieuse	Coût de l'Objet x 50	4
Héroïque	Coût de l'Objet x 100	5

Effets d'un Objet Exceptionnel

Un objet exceptionnel peut être conçu avec un ou plusieurs effets spéciaux, selon la qualité de l'objet.

Armes et Armures Exceptionnelles

En dessous du nom de chaque effet est indiqué quels effets s'appliquent à l'armure, aux armes ou aux deux. Chaque effet possède une "Conception Minimum" indiquant la qualité requise par l'objet avant d'obtenir cet effet. Par exemple, une arme doit être au moins de qualité Merveilleuse afin d'obtenir Mortel(le) en tant qu'effet. Enfin, chaque effet est listé comme cumulatif (il peut être choisit plusieurs fois et ses effets sont cumulatifs) ou unique (dans ce cas, il ne peut être sélectionné pour une arme ou une armure spécifique qu'une seule fois). Par exemple, une masse lourde avec 2 niveaux de l'effet Ecrasante gagne un bonus aux dommages égal à +2.

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, des effets différents peuvent être combinés sur le même objet à partir du moment où la qualité de l'objet peut supporté tous les effets.

Aiguisé(e)

Effet d'Arme, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (trois fois)

Appliqué à une arme de taille ou d'estoc, l'effet Aiguisé(e) augmente les dommages de l'arme de +1 point.

De Parade

Effet d'Arme, Conception Minimum : Merveilleuse, Cumulatif (trois fois)

Une arme de Parade est conçue pour que le personnage puisse parer plus facilement. L'effet ne donne au personnage aucun bonus pour son attaque mais il augmente les PA de l'arme de +1. Ce bonus n'est applicable que pour les parades.

Durable

Effet d'Armure et d'Arme, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (quatre fois)

Les armes et les armures Durables sont faites pour résister aux plus grands chocs. Elles gagnent +2 PV (ou +2 PV par partie du corps dans le cas d'une armure).

Ecrasant(e)

Effet d'Arme, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (trois fois)

Appliqué à une arme contondante, l'effet Ecrasant(e) augmente les dommages de l'arme de +1 point.



Fortifié(e)
Effet d'Armure, Conception Minimum : Exquise, Unique

Une armure possédant cet effet est spécifiquement créée pour minimiser les points faibles. Un adversaire qui tente une attaque précise afin d'éviter une armure Fortifiée attaque avec un malus de –80% au lieu de –40%. L'effet Fortifié(e) ne peut être combiné avec l'effet Souple.

Guerrière
Effet d'Arme, Conception Minimum : Exquise, Cumulatif (quatre fois)

Une arme Guerrière est conçue pour aider l'aventurier au combat. De manière plus particulière, l'effet ajoute un bonus de +5% bonus à tous les tests de compétence d'Arme appropriés. Ainsi une hache de bataille Guerrière donne un bonus de +5% au score de compétence Hache (1M) ou Hache (2M) du personnage, selon le façon dont il utilise cette arme.

Légère
Effet d'Armure et d'Arme, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (trois fois)

L'effet réduit l'ENC d'un point (ou un point par partie du corps dans le cas d'une armure). L'ENC ne peut être réduit en dessous de zéro de cette manière. Les armes ont également leur critère de FOR requis réduit de un (ainsi une épée large supérieure Légère nécessiterait seulement une FOR de 8 pour être maniée sans malus).

Mortel(le)
Effet d'Arme, Conception Minimum : Merveilleuse, Unique.

Une arme Mortelle est conçue pour être belle et fatale. L'aventurier ne reçoit aucun bonus pour son attaque mais cet effet augmente les dés de dommages d'un cran. Ainsi, une épée à deux mains Mortelle ou un arc long Mortel provoque 2D10 points de dommages et une épée large Mortelle provoque 1D10 points de dommages.

Pénétrant(e)
Effet d'Arme, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (deux fois)

Une arme Pénétrante est conçue pour éviter les défenses de l'adversaire, soit grâce à une grande force soit grâce à une vitesse étonnante (selon le type de l'arme). Les adversaires subissent un malus de –10% pour les tests de Parade pour parer cette arme.

Rapide
Effet d'Arme, conception Minimum : Merveilleuse, Cumulatif (deux fois)

Une arme Rapide est parfaitement équilibrée et conçue pour changer de direction et de vitesse avec aisance. Cet effet rend l'arme incroyablement difficile à esquiver. Les adversaires subissent un malus de –10% pour les tests d'Esquive pour esquiver cette arme.

Renforcé(e)
Effet d'Armure, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (deux fois)

Une armure Renforcée est exceptionnellement résistante. Elle gagne +1 PA sur les parties du corps, sans malus de compétence supplémentaire.

Souple
Effet d'Armure, Conception Minimum : Supérieure, Cumulatif (trois fois)

Créé pour le confort et la liberté de mouvement, l'effet Souple réduit le malus de compétence de l'armure de 1% par partie du corps. Les malus de compétence ne peuvent être réduit en dessous de 0%. L'effet Souple ne peut être combiné avec l'effet Fortifié(e).

Objets d'Usage Courant

Une grande animation régnait sur le pont. Hawkmoon apercevait les véhicules des nobles, si élaborés qu'il était difficile de croire qu'ils pouvaient fonctionner ; les escadrons de cavaleries et leurs chevaux aux armures aussi magnifiques que celle de leur cavalier ; les bataillons d'infanterie, marchant en rang par quatre avec une étonnante précision ; les caravanes marchandes de chariots ; et les bêtes de somme qui transportaient des piles de toutes sortes de marchandises concevables – fourrures, soies, viandes, fruits, légumes, coffres au trésor, chandeliers, lits, des lots complets de chaises – la majorité, réalisa Hawkmoon comprit qu'il s'agissait, dans la plupart des cas, de biens volés en provenance d'états tel que Köln récemment conquis par la Granbretanne.
– Le Joyau Noir

Objet	ENC	Coût
Attirail d'écriture	1	45 pa
Attirail de pêche	1	15 pa
Bouteille, verre	—	2 pa
Carquois	—	2 pa
Chaîne, 2 mètres	2	40 pa
Chandelle, 1 heure	—	1 pc
Corde, 10m	2	10 pa
Corde & poulies	1	15 pa
Echelle, 3m	4	2 pa
Equipement de montagne	1	25 pa
Grappin	—	5 pa
Hameçon	—	2 pc
Huile, flasque	1	1 pa
Instrument de musique	2	70 pa
Lanterne	1	10 pa
Manuscrit	1	60 pa
Marteau	—	1 pa
Outils d'artisan	2	75 pa
Outre	1	5 pc
Papyrus, feuille	—	5 pc
Passe-partout	—	75 pa
Pelle	1	25 pa
Perche, 3m	1	1 pa
Pied-de-biche	1	25 pa
Pioche de mineur	1	35 pa
Sac, large	1	5 pc
Sac, petit	—	2 pc
Sac à dos	1	5 pa
Sac de couchage	1	1 pa
Sac fourre-tout	1	5 pc
Silex & amadou	—	5 pc
Torche, 1 heure	—	4 pc
Trousse de médecine	1	150 pa
Trousse de premiers soins	—	25 pa

Carquois : Un carquois peut généralement contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux d'arbalète.

Chandelle, 1 Heure : Une chandelle de taille normale brûle pendant une heure avant de s'éteindre. Elles sont utilisées par les mineurs afin de marquer le passage du temps sous la terre. Les aventuriers l'ont adopté dans le même but. Une chandelle illumine jusqu'à 1m de rayon. Un vent plus fort qu'une brise éteint une chandelle.

Corde, 10 Mètres : Pièce d'équipement essentielle, la corde peut supporter un poids de 50 ENC, une TAI de 50 ou une combinaison des deux.

Corde & poulies : Utiles pour construire des pièges, soulever des troncs d'arbre et ainsi de suite. Cet équipement ajoute +10% aux tests de Mécanismes pour créer ou désarmer un piège et permet des tests d'Ingénierie dans certaines circonstances. Au moins 10m de corde sont nécessaires.

Equipement de Montagne : Un harnais de cuir, quelques mètres de corde, des pitons et des outils divers. Cet équipement fournit un bonus de +20% pour tout test d'Athlétisme effectué pendant une escalade.

Grappin : Le grappin est attaché à une corde et peut être lancé en haut d'un mur avec un test de Lancer. Il peut supporter un poids de 50 ENC ou une TAI de 50, ou une quelconque combinaison des deux.

Hameçon : L'hameçon permet à un personnage d'utiliser sa compétence Survie pour attraper le poisson sans malus.

Huile, Flasque : Une flasque d'huile suffit pour alimenter une lanterne pendant 2 heures, ou, si jetée au sol, peut alimenter un petit feu pendant une minute.

Lanterne : Elle permet d'illuminer clairement jusqu'à 3 mètres de rayon. Une flasque d'huile lui permet de brûler pendant 2 heures.

Manuscrit : Un tome relié contenant 100 feuilles de papyrus ou de parchemin. Le prix est celui d'un manuscrit vierge ; les manuscrits qui contiennent une connaissance ou des secrets anciens sont considérablement plus coûteux.

Outils d'Artisan : Une trousse comprenant des petits outils spécifiques à un type d'artisanat. Ces outils représentent le minimum requis pour pratiquer l'artisanat sans encourir de malus de compétence. Cette trousse ne peut être utilisée que pour un seul type d'artisanat – un personnage doit acheter d'autres trousses pour d'autres artisanats.

Outre : Une outre peut contenir suffisamment d'eau pour sustenter un aventurier pendant deux jours.

Passe-Partout : Un outil que tout voleur qui se respecte se doit de posséder. Il permet à un personnage d'utiliser la compétence Mécanismes pour ouvrir une serrure. Le Maître de Jeu peut appliquer des bonus ou des malus au test selon les circonstances.

Pied-de-biche : Le pied-de-biche ajoute un bonus de +10% aux tests d'Athlétisme (Force Brute) afin de forcer les portes et les coffres. S'il est utilisé comme une arme, il prend les mêmes caractéristiques que le gourdin (manié avec un malus de –10%).

Pioche de mineur: Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle est considérée comme un gourdin (malus de 10% pour la manier). Une pioche peut être utilisée sur des objets inanimés sans être détruit.

Sac à dos : Pièce d'équipement standard, portée sur le dos et tenu en place par deux lanières d'épaules. Il peut contenir un équipement de 20 ENC.

Sac Fourre-tout : Un simple sac porté en bandoulière et pouvant contenir un équipement de 15 ENC.

Sac, Large : Large sac de cuir ou de toile capable de contenir un équipement de 10 ENC.

Sac, Petit : Peut contenir un équipement de 5 ENC.

Torche, 1 Heure : Une torche a l'une des ses extrémités enrobée de matériel imbibé de poix ou d'une substance similaire inflammable. Elle peut être allumée grâce à un silex, en un tour, et brûle pendant une heure. Une torche illumine un rayon de trois mètres. Si elle est utilisée comme une arme, elle est considérée comme un gourdin (maniée avec un malus de –10%), excepté qu'elle n'inflige pas un dommage normal – elle inflige au contraire 1D4 dommages par le feu. Un échec absolu ou une réussite critique éteindra la torche.

Trousse de Médecine : Cette trousse est remplie de bandages, de baumes, de compresses, d'outils de barbier, de cataplasmes et d'autres petits outils de chirurgie nécessaires à la pratique de la Médecine sur la route. Elle est nécessaire pour un personnage désirant utiliser la compétence Médecine.

Trousse de Premiers Soins : Une trousse de premiers soins contient des bandages, des garrots et des compresses d'herbes. Elle permet d'utiliser la compétence Premiers Soins sans malus. Cette trousse permet 5 utilisations (test réussi ou non).

Objets Exceptionnels

Les objets et les outils peuvent également être de plus grande qualité, laquelle donne un bonus dans la compétence appropriée.

Qualité	Prix d'Achat de Base	Effets sur la Compétence de l'objet
Normale	Voir objet	—
Supérieure	Coût de l'objet x 2	+5%
Exquise	Coût de l'objet x 5	+10%
Merveilleuse	Coût de l'objet x 10	+15%
Prodigieuse	Coût de l'objet x 50	+20%
Héroïque	Coût de l'objet x 100	+25%

Nourriture et Logement

Poisson et volaille, viande rouge et blanche, légumes en tout genre, vins d'une douzaine de variété, bière, sauces délicieuses et condiments étaient empilés sur la longue table.
- Le Joyau Noir

Objet	Coût
Logement, pauvre	2 pc
Logement, moyen	1 pa
Logement, supérieur	5 pa
Nourriture et boisson, pauvres, 1 jour	1 pc
Nourriture et boisson, moyennes, 1 jour	5 pc
Nourriture et boisson, supérieures, 1 jour	2 pa
Rations de voyage, 1 jour	5 pc

Animaux, Transport & Esclaves

'Le symbole de l'épée et de la torche a remplacé celui de la charrue et de la herse… Et la croix et le gibet construis à partir des barrières jaunes, les cadavres des vaches et des moutons ont pourri les cours d'eau et empoisonné la terre, les pierres des fermes servirent de munitions pour les catapultes et les gens se sont faits cadavres ou soldats – il n'y avait pas d'autres choix.'
– Le Joyau Noir

Animaux, Transport & Esclaves

Animal/Transport/Esclave	Coût
Bison	200 pièces d'argent
Boeuf	200 pièces d'argent
Char	600 pièces d'argent
Charrette	75 pièces d'argent
Chariot	300 pièces d'argent
Chat	2 pièces d'argent
Cheval de guerre	500 pièces d'argent
Cheval de monte	350 pièces d'argent
Cheval de trait	400 pièces d'argent
Chèvre	50 pièces d'argent
Chien, de chasse	25 pièces d'argent
Chien, domestique	2 pièces d'argent
Cochon	50 pièces d'argent
Esclave, adolescent	400 pièces d'argent
Esclave, adulte	1.000 pièces d'argent
Esclave, compétent	2.500 pièces d'argent
Esclave, éduqué	5.000 pièces d'argent
Esclave, enfant	200 pièces d'argent
Faucon	400 pièces d'argent
Flamant rose	800 pièces d'argent
Mouton	30 pièces d'argent
Mule	125 pièces d'argent
Rhinocéros	3.000 pièces d'argent
Selle & harnais	75 pièces d'argent
Taureau	250 pièces d'argent
Vache	150 pièces d'argent
Volaille	1 pièces d'argent
Voyage (par bateau)	10 pa par kilomètre
Voyage (par chariot)	5 pa par kilomètre
Voyage (par chevaux courriers)	20 pa par kilomètre
Voyage (par diligence)	15 pa par kilomètre
Voyage (par ornithoptère)	50 pa par kilomètre

Véhicules

Ils virent que l'intérieur de la sphère était, en fait, une cabine où plusieurs hommes pouvaient s'asseoir confortablement. Sans aucun doute l'engin était d'un usage courant dans le pays, car Zhenak-Teng ne fit aucun effort pour les aider et les laissa se débrouiller pour trouver leur siège et la façon de se positionner.

Il passa la main au dessus de la console de contrôle de la sphère et la fissure sur le côté. Puis ils se déplacèrent, roulant avec douceur sur l'herbe à une vitesse impressionnante, le paysage devenant flou devant leurs yeux.
– L'Epée de l'Aurore

Vitesse : La vitesse à laquelle le véhicule se déplace par Action de combat / par période de 12 heures.

Intégrité de la Structure : La capacité d'un véhicule à supporter les tensions, tels que les vents forts ou les manoeuvres dangereuses. Toutes les fois qu'un véhicule endure 5 points ou plus de dommages structuraux en une seule attaque (après avoir déduit la Coque), réduisez l'Intégrité de la Structure du véhicule d'un point par tranche de cinq points de dommages. Si l'Intégrité de la Structure est réduite à zéro, le véhicule se brise.

Coque : La coque d'un véhicule correspond à son armure, tout comme la protection de mailles pour un humain.

Points de Structure : Les Points de Structure sont au véhicule ce que les points de vie sont à un humain, tout comme sa Coque correspondrait à une armure pour un humain. Une attaque est tout d'abord comparée au score de la Coque. Si les dommages sont inférieurs ou égaux au score de la Coque, le coup porté ne cause aucun dommage. S'ils sont supérieurs, le score de la Coque est soustrait des dommages. Les dommages restants sont ainsi déduits des Points de Structure du véhicule. Si les Points de Structure du véhicule sont réduits à zéro, celui-ci est détruit.

Armes : Cette entrée donne le nombre d'armes qui peuvent être montées sur le véhicule.

Compétence : Donne la compétence requise afin de faire fonctionner le véhicule et le modificateur qui y est appliqué.

Aéroglisseur

Coque : 3
Points de Structure : 40
Intégrité de la Structure : 30
Equipage : 1 pilote, 12 passagers
Vitesse : 4m/33.6 km
Armes : Aucune
Compétence : Conduite +10%
Coût : 100.000 pièces d'argent

Selon la rumeur, ils étaient autrefois un moyen de transport courant dans les temps anciens. Maintenant seules quelques machines rouillées et en mauvais état survivent,

principalement en Hollandia. Elles sont propulsées par des moteurs alimentés par des batteries mais les moyens pour recharger ces batteries ont été oubliés de tous sauf des plus compétents sorciers-savants. Flottant sur des coussins d'air, les aéroglisseurs se déplacent à vitesse égale sur terre ou sur mer mais ont des problèmes pour se déplacer sur un terrain non plat.

Calèche

Coque : 2
Points de Structure : 20
Intégrité de la Structure : 20
Equipage : 1 conducteur, jusqu'à huit passagers
Vitesse : Par animaux
Armes : Aucune
Compétence : Conduite +10%
Coût : 600 pièces d'argent

La diligence tirée par des chevaux est le privilège de la noblesse mais il existe un réseau de diligences postières et de passagers qui relie les cités principales de l'Europe. Par exemple, les routes de Deauvre à Parye et de Berlin à Nürnberg ont des diligences régulières. La diligence décrite ici est la diligence de base ; celles décorés des riches nobles coûtent des centaines de milliers de pièces d'argent. Il existe des diligences mécaniques sans chevaux bien qu'elles soient pour la plupart des curiosités faites pour amuser les nobles de Berlin.

Canot à Rames

Coque : 2
Points de la Structure : 15
Intégrité de la Structure : 15
Equipage : 1 rameur
Vitesse : 2m / 16.8km
Armes : Aucune
Compétence : Canotage +0%
Coût : 300 pièces d'argent

C'est un canot à rames.

Char

Coque : 3
Points de Structure : 30
Intégrité de la Structure : 20
Equipage : 1 conducteur, jusqu'à trois passagers
Vitesse : Par animaux
Armes : Aucune
Compétence : Conduite +0 %
Coût : 1.000 pièces d'argent

D'Averc et Oladahn tirèrent le chariot. Fait de cuivre noir et d'or vert, il avait une odeur de vieillerie. Seul le cuir des rènes semblait relativement récent. Ils passèrent les harnais autour du cou des bêtes et les jaguars mutants restèrent immobiles, se contentant de remuer les oreilles lorsque les hommes resserraient trop rapidement les boucles.
– Le Dieu Fou

Les chars sont utilisés par certaines armées, en particulier celles qui possèdent des lances-feu ou d'autres armes à feu. Les roues d'un char peuvent être équipées de lames lui permettant de se frayer un chemin parmi les lignes ennemies sur le champ de bataille. Ces lames provoquent 2D6 points de dommages aux jambes de tous ceux qu'elles atteignent. Une attaque avec ces lames ne peut être parée mais peut être esquivée avec un bonus de +20%.

Chariot

Coque : 1
Points de la Structure : 40
Intégrité de la Structure : 15
Equipage : 1 conducteur
Vitesse : Par animaux
Armes : Aucune
Compétence : Conduite +0%
Coût : 150 pièces d'argent

Ces petits chariots peuvent transporter les marchandises pour les marchés – ou le butin du Ténébreux Empire.

Cogue

Coque : 4
Points de Structure : 80
Intégrité de la Structure : 28
Equipage : 25 officiers et matelots
Vitesse : Voile uniquement
Armes : Deux
Compétence : Navigation +10%
Coût : 20.000 pièces d'argent

Les cogues sont de petits navires marchands, faisant le commerce le long des côtes de l'Europe et de l'Afric, jusque dans la Mer Noire et le littoral de Syrie.

Galère de Guerre

Coque : 3
Points de la Structure : 40
Intégrité de la Structure : 12
Equipage : 50 rameurs, 10 officiers et matelots
Vitesse : 4m / 34.8km avec les rames

Ornithoptères

Tous les ornithoptères fonctionnent grâce à des moteurs à vapeur plutôt instables qui doivent être alimentés après chaque vol de durée relativement courte. Plus il effectue de changements de direction, plus il consomme de carburant – un ornithoptère peut planer sur de longues distances mais remuer des ailes pendant un combat consomme bien vite ses ressources. En moyenne, un ornithoptère peut voler pendant six heures dans une direction presque droite ou moins de deux heures s'il est à la recherche d'un ennemi ou engagé dans un combat.

Les moteurs de l'ornithoptère explosent si l'engin voit ses Points de Structure ou l'Intégrité de la Structure réduits à 0. L'explosion provoque 6D6 points de dommages à quiconque se situe dans un rayon de 10m autour du véhicule (10D6 pour un ornithoptère de combat, 15D6 pour un ornithoptère d'assaut).

Les ornithoptères sont difficiles à manoeuvrer. Un échec absolu dans un test Piloter (Ornithoptère) signifie que les ailes du véhicule se replient ou s'entremêlent et que celui-ci commence à tomber vers le sol. Un test réussit avec un malus de –40% est nécessaire pour stabiliser les ailes avant que la machine ne s'écrase au sol.

Armes : Deux
Bélier : Oui (D2 points de dommages pour chaque mètre de vitesse)
Compétence : Navigation –10%
Coût : 7.000 pièces d'argent

Ces galères de guerre sont utilisées par les petites forces d'opérations Granbretonnes à l'étranger bien que la principale source de pouvoir maritime est détenue par de plus grands navires de guerre blindés. Les plus grands des navires Granbretons, tel que le *Aral Visln,* transportent des milliers de troupes à travers les mers pour les guerres de conquêtes du Ténébreux Empire.

Ornithoptère, Personnel

Coque : 2
Points de Structure : 30
Intégrité de la Structure : 15
Equipage : 1 pilote, 1 passager
Vitesse : 15 m/150 km.
Armes : Une lance-feu montée
Compétence : Piloter (Ornithoptère) +10%
Coût : 40.000 pièces d'argent

Là, sur la balcon, ses ailes nettement repliées, façonné pour ressembler à un bel héron écarlate et argenté, se tenait l'ornithoptère de Flana.
– L'Epée de l'Aurore

Ces petits véhicules légers et rapides sont utilisés pour transporter les nobles et les messagers de Granbretanne vers les bals de la cour ou sur les champs de bataille. Ils sont suffisamment agiles pour atterrir sur des espaces relativement confinés, aussi les tours de Londra ressemblent-elles à des nids de chauve-souris aux couleurs étranges pour les milliers d'ornithoptères qui vont et viennent dans la métropole à toute heure.

Ornithoptère, de Combat

Coque : 2
Points de Structure : 30
Intégrité de la Structure : 15
Equipage : 1 pilote, 2 passagers
Vitesse : 15 m/150 km.
Armes : Deux Lances-feu montées
Compétence : Piloter (Ornithoptère) +0%
Coût : 80.000 pièces d'argent

L'ornithoptère avait atterri sur le gazon au-delà de l'entrée des catacombes de la cité. C'était une chose de grande beauté, ayant la forme d'un griffon gigantesque fait de cuivre, d'airain et d'acier noir et argent, assis sur ses pattes de lions, ses ailes de quarante pieds repliées sur son dos. Au dessus de sa tête, dans la petite cabine de pilotage était assi le pilote, arborant le masque d'oiseau de son ordre – l'ordre du Corbeau comprenant tous les engins volants – ses mains gantées positionnées sur les contrôles de métal précieux.
– Le joyau Noir



guerriers d'élite au coeur même des défenses ennemies. Les châteaux peuvent être assiégés depuis les airs grâce au largage d'hommes sur les toits – ou encore tout simplement larguer du ciel des explosifs ou des poisons.

Péniche
Coque : 3
Points de Structure : 100
Intégrité de la Structure : 10
Equipage : 4 rameurs ou perches ou un cheval.
Vitesse : 1m / 8.4km
Armes : Une
Compétence : Canotage +0%
Coût : 500 pièces d'argent

La rivière était maintenant un bourbier, et au dessus, telles des baleines échouées, gisaient les frégates Granbretonnes, certaines avec des proues s'élevant vers les cieux et l'arrière enfoncé profondément dans la vase, d'autres penchées sur le côté et d'autres encore retournées, leurs engins de guerre éparpillés, leur cheptel paniqué et leur provisions ruinées.
– Le Joyau Noir

Les rivières sont une fois de plus les autoroutes de l'Europe et la péniche est le principal moyen de transport pour amener les marchandises d'une ville à l'autre. Les péniches utilisées par la Granbretanne sont beaucoup plus grandes que celles décrites ici, mais le principe – et le long voyage de traversée le long des rivières et des canaux langoureux – est le même.

Radeau
Coque : 1
Points de Structure : 50
Intégrité de la Structure : 10
Equipage : 2 perches
Vitesse : 1m / 8.4km
Armes : Aucune
Compétence : Canotage –10%
Coût : 50 pièces d'argent

Le radeau est la plus simple des embarcations imaginables et quiconque peut en construire un facilement en temps de besoin. Cependant, il faudrait être fou pour affronter la mer sur un radeau.

Mouvement
Un véhicule peut être propulsé de différentes manières.

De toutes les nations d'Europe, seule la Granbretanne possède la connaissance et les ressources pour construire ces machines volantes et ce sont ces ornithoptères qui donnent à ses ténébreuses légions l'avantage dans toute guerre. Les ornithoptères de combat sont lourdement armés ; ils peuvent pulvériser l'ennemi depuis le ciel avec leurs lances-feu ou guider les troupes vers un objectif.

Ornithoptère, d'Assaut
Coque : 5
Points de Structure : 75
Intégrité de la Structure : 20
Equipage : 2 pilotes, 2 canonniers, 10 passagers
Vitesse : 10 m/103.2 km.
Armes : Deux Lances-feu montées, bombes
Compétence : Piloter (Ornithoptère) +0%
Coût : 150.000 pièces d'argent

Ces titans blindés peuvent péniblement s'élever avec leurs ailes couleurs noires mais une fois dans les airs, ils comptent parmi les armes les plus dévastatrices de la Granbretanne. L'ornithoptère d'assaut possède un blindage épais pour supporter les multiples attaques des armes ennemies et peuvent transporter une unité de

Rame

Tout navire capable d'être déplacé à la rame ou avec une perche possède une Vitesse dans sa description. Ceci est le mouvement de base du bateau dans les conditions normales de fonctionnement. Ramer à cette vitesse normale compte comme activité moyenne pour déterminer la Fatigue.

Le bateau peut être ralenti à la moitié de sa vitesse, cette action comptant comme une activité légère pour les rameurs. La vitesse peut être également doublée, une action fatigante comptant comme une activité ardue pour les rameurs.

Si le bateau se déplace contre un vent fort, le niveau d'activité est augmenté d'un niveau. Ainsi, se déplacer à la moitié de la vitesse compte comme une activité moyenne, se déplacer à la vitesse normale compte comme une activité ardue. Le bateau ne peut aller au double de sa vitesse.

Ceci dit, si le bateau se déplace avec un vent fort, le niveau d'activité tombe au niveau en dessous. Ainsi, se déplacer à la vitesse normale compte comme une activité légère et se déplacer à une vitesse double compte comme une activité moyenne.

Voile

La voile offre quelques avantages sur la rame. Un bateau à voile nécessite par exemple un équipage plus petit et le bateau dépend du vent plutôt que de la force pour sa propulsion.

Vent Arrière : Le vent souffle de l'arrière du bateau vers l'avant.

Vent Arrière et de Côté : Le vent souffle contre un des côtés arrière du bateau, à un angle d'environ 45 degrés le long de la coque.

Vent de Coté : Le vent souffle sur le côté du bateau, à un angle d'environ 90 degrés sur la coque.

Vent de Face : Le vent souffle directement de la proue du bateau vers l'arrière.

Attelage d'Animaux

Les chariots sont tirés par des chevaux de traits ou des boeufs et les chars par des chevaux de guerre ou par les légendaires jaguars de guerre d'Asiacommunista. Certains seigneurs de Granbretanne ont des palanquins soulevés par des esclaves nus. Un véhicule tiré se déplace aux deux tiers de la vitesse du mouvement normal des animaux qui le tirent, ceci compte comme une activité moyenne de leur part. Le véhicule peut être ralenti à la moitié de la vitesse, comptant comme une activité légère pour les animaux harnachés. La vitesse du véhicule peut également être doublée, une activité fatigante qui compte comme une activité ardue pour les animaux.

Moteurs

Dans l'Europe moderne, seule la science de Granbretanne peut produire des véhicules à moteur, bien que des exemples de telles merveilles puissent être trouvés dans des grottes ou des enclaves. Les moteurs ne souffrent pas de fatigue et ne sont pas affectés par le vent et autres conditions. Ils ne sont limités que par leurs réserves de carburant.

Vitesse de Voile

Vitesse du Vent	Vent Arrière	Vent Arrière et de Côté	Vent de Côté	Vent de Face	Modificateur de Compétence
Calme	1m / 16.8km	—	—	—	0%
Légère Brise	3m / 52.8km	2m / 33.6km	1m / 16.8km	—	0%
Brise Modérée	5m / 86.4km	4m / 69.6km	3m / 52.8km	1m / 16.8km	0%
Vent Frais	7m / 121km	6m / 103.2km	5m / 86.4km	2m / 33.6km	–10%
Coup de Vent	9m / 155.5km	8m / 138.2km	7m / 121km	3m / 52.8km	–20%
Tempête	*	*	*	*	–40%
Ouragan	*	*	*	*	–60%

*Les vents de tempête ou d'ouragan peuvent réduire en pièces les gréements d'un bateau. Dans une telle situation, le mieux est de déployer le minimum de voiles pour faire avancer le navire et espérer que la tempête va passer. D'un autre côté, les plus audacieux peuvent choisir de continuer à la même vitesse que celle du Coup de Vent mais avec le double de malus normal de la compétence.

Engins de Siège

Engin	Compétence	Dommages	Portée	Recharge	PA/PV	Coût
Arbalète de siège	Artillerie	4D6	425m	1/minute	4/12	1.000 pa
Baliste	Artillerie	10D6	275m	1/5 minutes	4/20	3.500 pa
Bélier	Navigation	Spéciaux	—	—	—	Spécial
Canon	Artillerie	12D6	600m	1/5 minutes	4/30	10.000 pa
Canon Feu	Artillerie	10D12	1.000m	1/minute	4/30	50.000 pa
Catapulte	Artillerie	15D6	300m	1/5 minutes	4/30	5.000 pa
Espringale	Artillerie	3D6	300m	1/5 minutes	3/12	600 pa
Lance-feu Montée	Lance-Feu	3D12	500m	1/tour	3/15	5.000 pa

Engins de Sièges

Des engins de sièges il pouvait également voir – des choses de fer et de cuivre – avec des becs cruels faisant office de béliers, des hautes tours d'assaut, des longues poutres pour lancer des boules de feu et des rochers massifs. A leurs côtés, avec des masques de taupe, de blaireau et de furet, marchaient les ingénieurs du Ténébreux Empire, leurs corps trapus et leurs mains épaisses. Tous prirent l'aspect de fourmis, leurs tailles diminuées par la majesté du Pont d'Argent, lequel, tout comme les ornithoptères, avait constitué grandement au succès des conquêtes de la Granbretanne.
– Le Joyau Noir

Arbalète de siège : Une arbalète de siège est essentiellement une grosse arbalète. Manipulée par un seul homme, elle prend une minute complète pour être rechargée et nécessite un support.

Baliste : La Baliste est une version plus grande et plus mortelle de l'arbalète. Son utilisation nécessite au moins trois hommes.

Bélier : Un bélier est une lourde pointe en métal attachée au devant d'un navire de guerre et utilisée pour briser la coque des navires ennemis. Un bélier diffère en taille et en prix selon le type du navire sur lequel il doit être attaché. Si un bélier est inclut dans la construction du navire, le prix du navire augmente de 10%. S'il est ajouté après, le travail supplémentaire nécessaire pour renforcer la structure du navire augmente le prix du bélier de 15% du prix d'achat originel du navire.

Les béliers sont des armes exceptionnellement dangereuses dans un combat naval mais ils ne sont pas sans désavantage. Le poids d'un bélier à l'avant d'un navire réduit son mouvement de base (ou sa vitesse de voile si c'est un voilier) d'un mètre. De plus, le poids du bélier rend la manoeuvre du vaisseau plus difficile, imposant un malus de –10% pour les tests de compétence Navigation qui demandent une navigation rapide ou réactive.

Les dommages provoqués par un bélier dépendent de la taille du navire et la vitesse à laquelle il se déplace quand il touche sa cible. Les dommages exacts sont listés individuellement dans la description des navires.

Notez que même un navire qui ne possède pas de bélier peut choisir de percuter un autre navire s'il le désire. De telles actions n'infligent qu'un point de dommage par mètre de vitesse du navire, pour un maximum égal au score de Coque du navire.

Canon : L'art des canons à poudre connaît une renaissance dans l'Europe du Tragique Millénaire, car ils sont relativement aisés à manufacturer et très efficaces au combat.

Canon Feu : Ces grands canons projettent des rayons de chaleur dévastateurs sur leurs cibles, faisant exploser et fondre les murs des châteaux et réduisant un homme en cendres en un instant.

Catapulte : Une catapulte lance des pierres ou d'autres projectiles sur de longues distances, grâce à un contrepoids et un mécanisme à ressorts.

Espringale : L'espringale est une petite baliste qui projette ses munitions en arc de cercle vers les ennemis.

Lance-Feu Montée : Ces armes à feu sont un croisement entre une arme personnelle utilisée par les fantassins et les puissants canons feu utilisés pour les sièges. Elle est généralement montée sur les ornithoptères.

COMBAT

L'Amulette Rouge, *qui brillait à son cou, propageant sa lumière rouge sur l'armure de ses ennemis, transmettait maintenant une certaine force à son corps. Il rit et commença à pourfendre tout autour de lui, tranchant dans le cercle de guerriers qui l'entourait. Son épée se brisa mais il s'empara de la lance d'un cavalier qui le chargeait et, la maniant comme une épée, il se mit en selle et poursuivit son attaque… puis Hawkmoon fut partout à la fois, un tourbillon porteur de mort. Il courut à travers les rangs Granbretons et après son passage, il ne restait plus que des cadavres.*
– L'Amulette Rouge

Le combat est divisé en Tours de Combat. Avec 12 tours dans une minute, un tour simple représente 5 secondes de temps réel durant lequel un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions. Chaque tour est divisé en Rangs d'Action, lesquels déterminent le moment où un personnage peut agir. Chaque Tour de Combat suit les étapes ci-dessous :

1. **Déterminer les Rangs d'Action :** Au début de chaque Tour de Combat, lancez 1D10 pour chacun des personnages et ajoutez son modificateur de Rang d'Action du personnage. Ceci détermine le Rang d'Action – l'ordre dans lequel les personnages agissent dans le tour.

2. **Les Personnages et leur 1ère Action :** Durant le combat, les personnages effectuent une Action de Combat dans l'ordre de leur Rang d'Action. Celui qui a le plus haut Rang d'Action agit en premier, suivi par celui qui a le second plus haut Rang d'Action et ainsi de suite jusqu'à ce que le personnage avec le Rang d'Action le plus bas accomplisse une action. Les Réactions, telles que les parades ou les esquives, sont effectuées avec ce même procédé.

3. **Les personnages et leur 2ème Action :** Après que chaque personnage ait effectué sa 1ère action, les personnages possédant encore des Actions de Combat peuvent effectuer une seconde Action de Combat dans l'ordre de leur Rang d'Action.

4. **Les personnages et leur 3ème Action :** Après que chaque personnage ait effectué sa 2ème action, les personnages possédant encore des Actions de Combat peuvent effectuer une 3ème Action de Combat dans l'ordre de leur Rang d'Action.

5. **Les personnages et leur 4ème Action :** Après que chaque personnage ait effectué sa 3ème action, les personnages possédant encore des Actions de Combat peuvent effectuer une 4ème Action de Combat dans l'ordre de leur Rang d'Action.

6. **Fin du Tour de Combat :** Une fois que tous les personnages ont utilisé toutes leurs Actions de Combat, le tour se termine. Si elle est applicable, la Fatigue est déterminée. Si des personnages sont toujours engagés au combat avec l'ennemi, un autre Tour de Combat débute.

Rangs d'Action

Si deux ou plusieurs personnages possèdent le même Rang d'Action, les personnages agissent dans l'ordre de leur DEX avec celui qui a le score le plus élevé qui commence en premier. S'ils possèdent le même Rang d'Action et la même DEX, ils agissent de façon simultanée.

Surprise

Un personnage surpris subit un malus de –10 à son Rang d'Action pendant le premier Tour de Combat. De plus, il ne peut utiliser que des Réactions contre des Actions qui sont entreprises contre lui après son propre Rang d'Action.

Les effets de surprise ne durent généralement que pendant le premier Tour de Combat.

Actions de Combat

Sans pousser un cri, accompagnés seulement du son des sabots de leurs chevaux et le cliquetis de leur armes, les hommes de Kamarg chargèrent de l'avant, menés par Hawkmoon, penché en avant sur le cou de sa monture et se dirigeant tout droit sur un garde surprit. Son épée atteint l'homme à la gorge et le garde s'écroula dans un gargouillis. Ils passèrent à travers la première rangée de tentes, coupant les cordes qui les retenaient et pourfendant les hommes qui tentaient de les arrêter. Les Granbretons ne savaient toujours pas qui les attaquait.

Les actions qu'un personnage peut effectuer quand il est temps pour lui d'agir sont détaillées ici.

Attaque à Distance : Un personnage peut effectuer une seule attaque à distance.

Attaque de Combat Rapproché : Le personnage peut effectuer une seule attaque de Combat Rapproché.

Attente : Un personnage peut faire une pause pour évaluer la situation autour de lui.

- Si le personnage qui attend désire agir après qu'un personnage particulier ait effectué une action, il attend que le personnage ait fini son Action de Combat. Le Rang d'Action du personnage qui attend est alors modifié pour refléter sa nouvelle place dans l'ordre du Rang d'Action. Il agit ensuite normalement.

- Si le personnage qui attend désire interrompre l'action d'un personnage particulier avant qu'elle ne se déroule ou agir immédiatement sur une action spécifique, le personnage doit effectuer un test approprié pour son interruption (un test de compétence d'Armes s'il désire attaquer par exemple). L'adversaire qui effectue l'action en cours peut également s'opposer au test avec son propre test de compétence. Celui qui remporte le test agit en premier.



En tous les cas, une fois l'action du personnage terminée, l'attente n'est plus applicable et le Rang d'Action est modifié pour refléter la nouvelle place dans l'ordre de Rang d'Action.

Charge : Si un personnage peut au moins se déplacer de cinq mètres, il peut effectuer une charge. Il se déplace d'une distance égale à deux fois son Mouvement. Cette charge doit se faire en ligne droite et se termine sur une position adjacente à l'ennemi. Quand le mouvement s'achève, une attaque au corps à corps est possible contre l'adversaire. Si l'attaque est une réussite, le personnage gagne un bonus aux dommages égal à +1D4.

Changer de Posture : Le personnage peut décider de changer de posture comme action : debout, couché, agenouillé ou assis. Un ennemi adjacent peut effectuer une Réaction d'attaque gratuite en réponse à cette action.

Défense : Un personnage peut se défendre. Il ajoute un bonus de +20% à ses tests de compétence d'Esquive ou ses tests de compétences d'Armes pour parer qu'il est amené à faire jusqu'au début de sa prochaine Action de Combat.

Lancer un sort : Les sorts prennent souvent plusieurs Actions de Combat pour les activés.

Mouvement : Le personnage peut se déplacer à une distance égale à son score de Mouvement. Chacun des ennemis adjacents peut effectuer une Réaction d'attaque gratuite en réponse à cette action.

Préparer une Arme : Dégainer une épée, détacher une hache, poser une flèche sur l'arc – toutes ces actions nécessitent l'Action de Combat Préparer une Arme. Celle-ci inclut également le fait de jeter une arme au sol et d'en dégainer une autre. Rengainer une arme et en dégainer une autre prend deux Actions de Combat tout comme le

fait de préparer deux armes. Les armes à distance peuvent être rechargées avec cette action ; le nombre d'Actions de Combat nécessaires est noté dans la description de l'arme.

Rafale : Un personnage peut utiliser toutes ses Actions de Combat restantes en une seule fois plutôt que d'attendre que d'autres personnages agissent. Chaque coup porté en rafale subit un malus de compétence d'Arme de -20%.

Retraite Gardée : Un personnage peut reculer jusqu'à la moitié de son mouvement en retrait de son adversaire.

Sprinter : Le personnage peut se déplacer à une distance égale à deux fois son score de Mouvement. Tout ennemi adjacent peut effectuer une Réaction d'attaque gratuite en réponse à cette action et gagner un bonus de +20% pour son attaque.

Viser : Chaque Action de Combat passée à viser ajoute un bonus de +10% à la compétence d'Armes à distance du personnage. Ce bonus est seulement appliqué lors de la première attaque du personnage qui manie l'arme, laquelle doit être pointée sur la cible visée. Un maximum de 3 Actions de Combat peuvent être utilisées pour viser, avec un bonus de +30%. Un personnage ne peut effectuer d'autres Actions de Combat ou de Réactions pendant cette action sans perdre ce bonus de visée.

Utilisation des Compétences : Le personnage utilise une de ses compétences, telle que Premiers Soins.

Combat Rapproché

Hawkmoon était attaqué par six hommes armés de hache qui le harcelait afin de l'empêcher de manier son épée mortelle, mais le jeune Duc de Köln, se débattant avec les pieds et les mains, les repoussa et abattit sa lame sur le masque de l'un des hommes, fendant le casque et le crâne tant et si bien que son cerveau s'écoula de la fissure lorsqu'il retira son épée.
– L'Amulette Rouge

Lorsqu'un personnage est adjacent à l'ennemi, il peut effectuer une attaque de Combat Rapproché comme Action de Combat. Alternativement, le personnage peut avoir chargé un ennemi ou attaqué avec une rafale de coup. Quelque soit l'Action de Combat utilisée pour lancer l'attaque, le Combat Rapproché est résolu de la façon suivante :

1 - Déclarer l'Attaque

L'assaillant annonce qu'il va attaquer sa cible.

2 - Réaction de l'Adversaire

Si l'ennemi possède encore une Réaction, l'attaque peut être contrée. La cible peut tenter d'esquiver ou de parer l'attaque. Cependant, une seule Réaction est utilisée par attaque réussie. Si l'ennemi ne possède plus de Réactions, l'attaque ne peut être contrée.

3 - Test d'Opposition

Les jets de dés d'attaque et de défense sont effectués simultanément par les combattants. Les résultats sont comparés selon la mécanique des tests d'opposition. L'assaillant lance 1D100 et compare son résultat à sa compétence d'Arme. Le défenseur lance 1D100 et compare son résultat soit à sa compétence d'Esquive ou soit à sa compétence d'Arme utilisée pour parer.

Si les niveaux de réussite sont égaux, le résultat le plus élevé l'emporte et le résultat le plus bas est abaissé d'un niveau.

Modificateurs de Situation de Combat Rapproché

Situation	Modificateur[1]
La cible est sans défense	Coup Critique Automatique
La cible est surprise[2]	+20%
La cible est couchée ou attaquée par derrière	+20%
Assaillant ou défenseur ayant l'avantage du terrain ou étant à cheval	+20%
Attaquant ou défendant d'une position couchée	–30%
Attaquant ou défendant sur un terrain instable	–20%
Obstruction du bras maniant l'arme (par exemple, un mur à la droite d'un bretteur droitier)	–10%
Assaillant ou défenseur sous l'eau	–40%
Défenseur sur une position plus basse ou contre un adversaire à cheval	–20%
Combattant dans l'obscurité partielle	–20%
Combattant dans l'obscurité	–40%
Combattant en étant aveugle ou dans l'obscurité la plus complète	–60%

[1] Ces modificateurs sont cumulatifs – surprendre une cible située sur une position plus basse augmente la compétence d'arme de l'assaillant de +40%.

[2] Un personnage surpris ne peut utiliser qu'une Réaction contre un assaillant ayant un Rang d'Action inférieur au sien.

Si les deux combattants obtiennent une réussite normale, le résultat le plus élevé est une réussite mais le résultat le plus bas devient un échec. Si les deux combattants obtiennent une réussite critique, le résultat le plus bas devient une simple réussite. Si les deux participants obtiennent le même niveau de réussite avec un même résultat de dés, alors il n'y a pas de rétrogradation, ils ont la même réussite.

Si l'attaque n'est pas contrée, le défenseur est considéré comme ayant échoué à son test.

4 - Résolution

Comparez les résultats de l'assaillant et du défenseur dans la table appropriée à la défense (Esquive ou Parade) et appliquez les résultats. Quand des dommages sont appliqués au défenseur, lancez 1D20 pour connaître la partie du corps atteinte de la cible.

L'Attaque Réussit : Chaque arme a un score de dommages propre, auquel s'ajoute le Modificateur de Dommages de l'assaillant. Si le total est supérieur à la TAI de la cible à ce moment (avant que les PA ne soient déduits), une Projection s'ensuit. Si le défenseur porte une armure sur la partie du corps atteinte, l'armure absorbe une partie des dommages. Les dommages de l'attaque sont réduits par les PA de l'armure sur la partie du corps (minimum : 0 dommages). Les dommages restants sont alors appliqués sur la partie du corps atteinte.

L'Attaque Echoue : L'attaque n'a aucun effet.

Les dommages minimum ou maximum mentionnés dans les tables d'Esquive ou de Parade correspondent aux dés de dommages de l'arme. Les dommages du Modificateur de Dommages d'une créature sont calculés normalement.

Coups Critiques

Si le lancer de dés de l'attaque (D100) n'est pas seulement inférieur à la compétence d'Armes, mais également inférieur ou égal au score critique du personnage avec cette arme, alors l'attaque est considérée comme un coup critique.

Un coup critique cause automatiquement les dommages maximum de l'arme en question. Les modificateurs de dommages sont calculés normalement.

Attaques d'Empalement au Combat Rapproché

Un personnage qui inflige un coup critique avec une arme d'empalement cause les dommages maximum. Cependant, le personnage reçoit un choix supplémentaire – celui de retirer brutalement l'arme ou celui de laisser l'ennemi empalé.

Retirer l'Arme : Retirer brutalement l'arme nécessite un test d'Athlétisme (*Force Brute)*. S'il réussit, le personnage cause une fois de plus les dommages normaux (et non pas maximum) de l'arme, sur la même partie du corps que le coup originel, et regagne son arme pour frapper de nouveau.

Si le test d'Athlétisme (Force Brute) échoue, 1D4 points de dommages est infligé sur la partie du corps de l'ennemi empalé et l'arme reste bloquée.

Ennemis Empalés : Les ennemis empalés souffrent d'un malus de –20% pour tout test de compétence, y compris les compétences d'Armes, à cause de la douleur et de la position. Ce malus est cumulatif. Un personnage empalé par deux flèches souffre d'un malus de -40%.

En combat rapproché, une attaque à mains nues réussie et visant une partie du corps d'un ennemi empalé fait que l'assaillant peut s'emparer de l'arme empalée. Il peut immédiatement tenter de la retirer.

La créature empalée peut également dépenser une Action de Combat pour essayer de retirer l'arme (ceci ne nécessite pas d'attaque à main nues). Un autre personnage peut tenté de retirer l'arme d'une façon plus délicate en utilisant la compétence Premiers Soins.

Attaque Précise

Un personnage peut effectuer une attaque précise afin d'atteindre une partie du corps particulière, traverser l'armure, frapper l'arme de la cible ou désarmer un ennemi.

Les attaques précises ne peuvent être effectuées lors d'une Charge ou d'une Rafale de coups. Toutes les attaques précises sont très difficiles ; la compétence d'Armes du personnage souffre d'un malus de –40%. Les attaques précises ne peuvent être combinées dans un unique coup.

Arme/Bouclier Visé(e) : L'assaillant déclare qu'il tente d'attaquer l'arme ou le bouclier de l'adversaire. Si cette attaque réussit, les dommages sont reçus par l'arme de l'ennemi (utilisez les règles pour attaquer un objet inanimé). Les armes naturelles ne peuvent être attaquées de cette façon.

Attaque de Localisation : L'assaillant déclare qu'il vise une partie du corps particulière de la cible. S'il réussit, cette attaque frappe la partie du corps désirée au lieu d'utiliser la Table des Parties du Corps.

Désarmer : L'assaillant déclare qu'il tente de désarmer sa cible. Si l'attaque réussit, aucun dommage n'est causé et un test opposé de compétence d'Armes est effectué. Si le combattant utilise une arme à deux mains, il gagne un bonus de +20% pour ce test. Si l'assaillant réussit, l'arme de son adversaire est projetée 1D6–1 mètres dans une quelconque direction (un résultat de 0 mètres la projette aux pieds du défenseur).

Traverser l'Armure : Une attaque précise peut être utilisée pour trouver le point faible d'une armure et traverser sa protection. Au lieu de choisir une partie du corps, le personnage la détermine normalement et si cette attaque réussit, elle ignore tous les PA de la partie du corps touchée.

Réactions

Des étincelles jaillisaient dans l'obscurité du hall alors que les deux hommes s'affrontaient, les épées s'élevant et s'abaissant, fendant d'un côté et de l'autre, chaque coup paré avec une parfaite maîtrise. La sueur recouvrait leur visage tandis que les épées pourfendaient l'air ; Leur respiration devenait haletante et toujours ils se battaient sur toute la longueur du hall.
– Le Joyau Noir

Quand un personnage est attaqué, il aura une chance de faire une Réaction. Un personnage peut effectuer autant de Réactions dans un Tour de Combat qu'il possède d'Actions de Combat. Au contraire des Actions de Combat, les Réactions ne sont pas faites durant le Rang d'Action du personnage mais en réponse aux Actions de Combat de l'ennemi. Il existe quatre types de Réactions : L'esquive, la Parade, se mettre à couvert et les attaques gratuites.

Si un personnage possède trois Actions de Combat dans un tour, il peut aussi faire jusqu'à trois Réactions. Ces Réactions dans un tour donné peuvent donner trois parades, trois esquives, trois mises à couvert, trois attaques gratuites ou une combinaison de celles-ci dépendant des attaques lancées contre le personnage. Les Réactions sont déclarées après un événement mais avant que ses effets ne soient appliqués. Une seule Réaction est permise en réponse à un évènement, quel que soit le nombre de Réactions disponibles du personnageLes Réactions sont déclarées après un événement mais avant que ses effets ne soient appliqués. Une seule Réaction est permise en réponse à un évènement, quel que soit le nombre de Réactions disponibles du personnage.

Esquive

Evénement : Une attaque rapprochée ou à distance effectuée contre le personnage.
Restrictions : Les personnages sans défense ne peuvent esquiver.
Pénalités : Un personnage à cheval souffre d'un malus de –30% pour sa compétence Esquive. Si un personnage est acculé contre un mur ou une falaise ou ne peut esquiver dans aucune direction, il souffre d'un malus de –20% pour sa compétence Esquive.

Un personnage peut tenter d'éviter une attaque. Cette action nécessite la compétence Esquive. Habituellement, esquiver une attaque ne correspond pas à faire un saut de côté mais plutôt à bouger le corps suffisamment pour que l'attaque passe à côté sans faire de dommages.

Une esquive oppose la compétence Esquive du défenseur à l'attaque de l'assaillant de la même façon qu'un test d'opposition, à l'exception du fait que les deux adversaires comparent leur résultat dans la table d'Esquive.

L'Attaque Réussit : La tentative d'esquive échoue et les dommages sont appliqués normalement.

L'Attaque échoue : L'attaque est ratée et ne provoque aucun dommage.

Dommages Maximum : L'attaque cause un maximum de dommages. Les modificateurs de dommages, tels que les modificateurs de FOR, sont calculés normalement.

Dommages Minimum : L'attaque cause un minimum de dommages. Les modificateurs de dommages, tels que les modificateurs de FOR, sont calculés normalement.

Reculer : Un personnage forcé de reculer perd du terrai et se déplace en retrait de son adversaire d'une distance égale à son Mouvement. L'assaillant a le choix de suivre immédiatement le mouvement et de rester adjacent au défenseur ou de rester à sa place. Aucun des Mouvements des deux adversaires ne coûtent d'Actions de Combat ou des Réactions dans ce cas. Si le défenseur ne peut reculer d'une distance égale à son Mouvement, il se déplacer autant qu'il le peut et s'arrête.

Table d'Esquive

		Résultat de l'Assaillant			
		Réussite Critique	*Réussite*	*Echec*	*Echec Absolu*
Résultat du Défenseur	*Réussite Critique*	L'attaque réussit ; minimum de dommages causés.	L'attaque échoue.	L'attaque échoue. L'assaillant est déséquilibré.	L'attaque échoue. L'assaillant est déséquilibré. Il lance les dés sur la table de l'Echec Absolu.
	Réussite	L'attaque réussit.	L'attaque réussit ; minimum de dommages causés.	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'assaillant lance les dés sur la table de l'Echec Absolu.
	Echec	L'attaque réussit ; maximum de dommages causés. Le défenseur recule.	L'attaque réussit. Le défenseur est forcé de reculer.	L'attaque échoue. Le défenseur recule	L'attaque échoue. L'assaillant lance les dés sur la table de l'Echec Absolu.
	Echec Absolu	L'attaque réussit ; maximum de dommages causés. Le défenseur lance les dés sur la table de l'Echec Absolu.	L'attaque réussit ; maximum de dommages causés. Le défenseur lance les dés sur la table de l'Echec Absolu.	L'attaque échoue. Le défenseur lance les dés sur la table de l'Echec Absolu appropriée	L'attaque échoue. Les 2 adversaires lancent les dés sur la table de l'Echec Absolu appropriée.

Déséquilibre : Un personnage qui tente une attaque de combat rapproché mais qui prend trop d'élan se voit déséquilibré. Sa prochaine Réaction souffre d'un malus de –20% contre l'attaque de son adversaire. Aussitôt que le personnage déséquilibré effectue une nouvelle Action de Combat, il récupère de son déséquilibre.

Table d'Echec Absolu : Un personnage jette les dés et consulte la Table d'Echec Absolu correspondant à l'arme qu'il utilise quand la situation le demande.

Parade

Evénement : Une attaque de combat rapproché effectuée contre le personnage.

Restrictions : Les personnages sans défense ne peuvent parer. Les attaques à distance ne peuvent être parées.

Improvisation : Parer avec des objets improvisés tels que des arbalètes ou des branches d'arbres, s'effectue avec la compétence Bouclier. Le Maître de Jeu peut décider qu'une compétence d'Armes particulière est plus appropriée dans certains cas (telle que la compétence Gourdin pour les branches d'arbre).

Pour effectuer une parade, un personnage doit placer son arme ou son bouclier sur le chemin de l'arme de l'assaillant et tenter de bloquer ou de dévier le coup. Les personnages vont découvrir que certaines armes parent mieux que d'autres et que d'autres sont plus dures à parer. Au fur et à mesure que le joueur devient plus expérimenté avec *Hawkmoon*, les personnages vont apprendre dans quelle situation ils doivent parer une attaque ou esquiver.

Une parade est similaire à une esquive. Une parade oppose le score d'attaque de l'assaillant avec la compétence d'Armes ou Bouclier du défenseur (selon s'il pare avec une arme ou un bouclier) de façon similaire à un test d'opposition ; à l'exception du fait que les deux adversaires comparent leur résultat dans la table de Parade.

L'Attaque Réussit : La parade échoue et les dommages sont calculés normalement.

L'Attaque Echoue : L'attaque échoue et ne provoque aucun dommage.

Dommages Maximum : L'attaque cause un maximum de dommages. Les autres modificateurs de dommages, tels que le modificateur de FOR, sont calculés normalement.

Table de Parade

		Résultat de l'Assaillant			
		Réussite Critique	*Réussite*	*Echec*	*Echec Absolu*
Résultat du Défenseur	*Réussite Critique*	L'attaque réussit ; dommages maximum, réduits par deux fois les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit ; dommages réduits par deux fois les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue. Le défenseur peut riposter.	L'attaque échoue. Le défenseur peut riposter. L'assaillant lance les dés et consulte la table d'Echec Absolu.
	Réussite	L'attaque réussit ; dommages maximum, réduits par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit ; dommages réduits par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue.	L'attaque échoue. L'assaillant lance les dés et consulte la table d'Echec Absolu.
	Echec	L'attaque réussit ; dommages maximum.	L'attaque réussit.	L'attaque échoue.	L'attaque échoue. L'assaillant lance les dés et consulte la table d'Echec Absolu.
	Echec Absolu	L'attaque réussit ; dommages maximum. Le défenseur lance les dés et consulte la table d'Echec Absolu appropriée.	L'attaque réussit ; dommages maximum. Le défenseur lance les dés et consulte la table d'Echec Absolu.	L'attaque échoue. Le défenseur lance les dés et consulte la table d'Echec Absolu.	L'attaque échoue. Tous deux lancent les dés et consultent la table d'Echec Absolu appropriée.

Dommages Minimum : L'attaque cause un minimum de dommages. Les autres modificateurs de dommages, tel que le modificateur de FOR, sont calculés normalement.

Les PA de la Parade d'un Bouclier ou d'une Arme sont déduits des dommages : L'attaque cause des dommages. Cependant, ces dommages sont réduits par les PA de l'arme ou du bouclier qui pare. Le montant déduit des dommages de l'attaque peut également être le double des PA de l'arme/bouclier qui pare selon les résultats de la table de Parade.

Riposte du Défenseur : La Riposte est une attaque gratuite effectuée contre l'assaillant. Afin d'effectuer une Riposte, le défenseur doit avoir une Réaction disponible. Pour plus d'information sur les Attaques Gratuites, voir plus loin.

La Table d'Echec Absolu : Un personnage doit lancer les dés et consulter la table d'Echec Absolu correspondant à l'arme qu'il utilise quand la situation le demande.

Attaques Gratuites

Vlespeen se rendit près du cadavre d'Agonosvos ; sans doute pour se railler au dessus de lui. Un instant plus tard, ils l'entendirent pousser un cri et se retournèrent pour apercevoir le corps du sorcier, brandissant l'épée qui l'avait occis, marcher droit sur l'homme aux longues jambes. L'épée fendit l'air et atteint Vlespeen à l'estomac ; ses jambes s'écroulèrent sous lui, tremblèrent comme celles d'une marionnette puis s'immobilisèrent… De l'intérieur du heaume monta un gloussement sec. "Idiots ! J'ai vécu pendant neuf cent ans. Pendant tout ce temps j'ai appris à tromper tous les aspects de la mort".
– Le Dieu Fou

Evénement : les attaques gratuites sont effectuées en réponse à certaines actions d'ennemis adjacents.
Restrictions : Les personnages sans défense ne peuvent effectuer d'attaques gratuites. Les attaques gratuites doivent toujours être des attaques de combat rapproché.

Les situations suivantes produisent des attaques gratuites, à condition que le personnage qui réagit soit adjacent à l'assaillant :

- L'ennemi lance une attaque à distance : Si l'attaque gratuite cause des dommages, l'attaque à distance échoue.
- L'ennemi lance un sort : si l'attaque gratuite cause des dommages, le sorcier doit réussir un test de Persévérance ou le sort échoue.

- L'ennemi prépare ou recharge une arme : Si l'attaque gratuite cause des dommages, l'ennemi doit réussir un test d'Esquive ou lâcher l'arme.
- L'ennemi est couché : Si l'attaque gratuite cause des dommages, l'ennemi doit réussir un test d'Athlétisme ou rester couché.
- L'ennemi s'éloigne du personnage sans utiliser l'Action de Combat Retraite Gardée : Si l'attaque cause des dommages, le Mouvement de l'ennemi est divisé par deux.
- L'ennemi se place dans une position adjacente au personnage sans utiliser l'Action de Combat Charge (qui doit être dirigée sur le personnage). Ceci comprend les ennemis qui se déplacent dans une zone adjacente au personnage dans le but d'atteindre une autre destination.
- L'ennemi s'ouvre à la Riposte.

Les attaques gratuites sont toujours des attaques de combat rapproché – Elles ne peuvent pas être des charges, des rafales de coups ou des attaques précises. L'ennemi peut parer ou esquiver normalement les attaques gratuites avec des Réactions.

Se Mettre à Couvert

Evénement : Un effet de zone qui couvre le personnage.
Restrictions : Les personnages sans défense ne peuvent se mettre à couvert. Les attaques visées ne peuvent être évitées de cette façon. Un personnage qui n'a nul part où se mettre à couvert ne peut éviter l'attaque. Un personnage couché ne peut pas non plus se mettre à couvert.
Pénalités : Un personnage à cheval ne peut se mettre à couvert et rester à cheval. Un cavalier peut se mettre à couvert avec un malus de –30% appliqué à sa compétence d'Esquive mais doit automatiquement descendre de cheval.

Pour se mettre à couvert durant une telle attaque, un personnage doit réussir un test de compétence d'Esquive. S'il réussit, les dommages de l'attaque sont divisés par deux. Sur une réussite critique, il évite les dommages.

Tout personnage qui tente de se mettre à couvert, qu'il réussisse ou non, adopte une position couchée.

Armes à Distance

Depuis les derniers rangs de fantassins, une nuée de flèches s'envola à leur rencontre et les lances-feu déchargèrent leur feu cuisant. Les archers du comte Airain répondirent et ses lanciers détournèrent l'attaque. Les flèches résonnèrent sur leurs armures. Plusieurs hommes tombèrent. D'autres s'écroulèrent, atteints par les lances-feu. A travers le chaos de feu et de flèches, les fantassins Granbretons avançaient sans relâche malgré leurs pertes. Ils firent une pause en arrivant près de la zone marécageuse, remplie des corps de leurs chevaux, mais leurs officiers les poussèrent furieusement en avant.
– Le Joyau Noir

Ces attaques d'armes à distance sont généralement initiées lors d'une Action de Combat Attaque à Distance. Ces attaques ne peuvent être utilisées avec une charge ou une rafale. Indépendamment de l'Action de Combat spécifique requise, toutes les attaques à distance agissent de la même façon que les attaques de combat rapproché, avec les exceptions suivantes :

Recharger des Armes à Distance

Préparer certaines armes à distance prend une simple Action de Combat ; d'autres prennent plus d'une Action de Combat pour être chargées.

Portée : Une cible à portée de l'arme peut être attaquée sans malus. Une cible située au double de la portée de l'arme peut être attaquée mais la compétence effective de l'arme de l'assaillant est réduite de moitié (avant que les autres modificateurs ne soient appliqués). Les attaques contre les cibles au-delà du double de la Portée de l'arme échouent automatiquement.

Esquiver & Parer : Une cible peut tenter d'esquiver une attaque mais ne peut la parer à moins d'utiliser un bouclier.

Modificateur de Dommages : le Modificateur de Dommages du personnage s'applique pour les dommages infligés par les armes à distance, pourvu que l'arme soit lancée ou le projectile tiré d'un arc par exemple. Si le Maître du Jeu le désire, des projectiles plus petits comme des fléchettes ou des shurikens sont gratifiés de la moitié du Modificateur de Dommages.

Attaque à distance empalée : un personnage qui empale un ennemi avec une attaque à distance (lance ou flèches) n'a manifestement pas l'option de tenter immédiatement d'arracher le projectile.

Attaques Précises : Un personnage ne peut tenter de désarmer un ennemi avec une attaque à distance et ne peut non plus essayer d'endommager l'arme ou le bouclier de l'ennemi. Les attaques précises à distance

destinées à traverser l'armure ou à attaquer une partie du corps spécifique opèrent normalement.

Modificateurs de Situation d'Attaque à Distance

Situation	Modificateur de Compétence
Vent[1]	
Vent Frais	–10%
Coup de Vent	–20%
Tempête	–40%
Ouragan	L'attaque échoue automatiquement
Mouvement de la Cible[1]	
La cible a bougé de +10m depuis la dernière Action de Combat de l'assaillant	–10%
La cible a bougé de +30m depuis la dernière Action de Combat de l'assaillant	–20%
Visibilité de la Cible[1]	
La cible est masquée par la fumée, la brume ou une obscurité partielle	–20%
La cible est masquée par une fumée épaisse, le brouillard ou l'obscurité	–40%
Taille de la Cible[1]	
Par point de TAI en dessous de TAI 5	–10%
Pour toute tranche de 10 TAI au-dessus de la TAI 20	+10%
Condition de la Cible[1]	
La cible est sans défense	+10%
La cible est prise par surprise[2]	+10%
La cible est couchée	–20%
Condition de l'Assaillant[3]	
L'assaillant est couché	–20%
L'assaillant est sous l'eau[4]	–20%
L'assaillant est sur un terrain instable	–20%
L'assaillant est aveuglé	–40%

[1] Les modificateurs de ces sections ne sont pas cumulatifs. Cependant, les modificateurs des autres sections sont cumulatifs. Ainsi, tirer sur une cible dans la brume, qui a bougé de plus de 10m depuis la dernière Action de Combat de l'assaillant, souffre d'un malus de -30%.
[2] Un personnage surpris peut seulement utiliser une Réaction contre un assaillant avec un Rang d'Action inférieur au sien.
[3] Les modificateurs de condition de l'assaillant sont cumulatifs.
[4] Seules les armes de lancer peuvent être utilisées sous l'eau. Les arcs et les autres armes à projectiles échouent automatiquement car elles sont inefficaces dans cette situation

Les lances-feu peuvent être utilisées pour effectuer des attaques précises spéciales (pour plus de détails, voir page 80).

Couverture

Si une cible est à couvert ou partiellement à couvert derrière un objet, toute attaque dirigée sur une partie du corps couverte atteint l'objet au lieu de la cible. La couverture affecte à la fois les attaques de combat rapproché et les attaques à distance.

Tirer au milieu de la Foule

Durant un tir au milieu d'une foule, le Maître de Je va déterminer quelles parties du corps de la cible sont à protégées contre l'attaque à distance. Cette dernière est ensuite résolue normalement pour une cible à couvert.

Si l'attaque touche l'une des parties du corps couvertes, un individu adjacent de la cible est atteint. La cible accidentelle peut utiliser une Réaction contre l'attaque. Si l'attaque blesse la cible accidentelle, lancez un dé et consultez la table des Parties du Corps.

Si la cible accidentelle esquive, le projectile continue sur sa lancée et peut atteindre la cible originelle. Celle-ci peut utiliser une Réaction contre l'attaque.

Un personnage ne peut effectuer d'attaque précise s'il tire dans la foule.

Armure

Un bon aventurier sait que même une mince couche de cuir peut faire la différence entre la vie et la mort au combat et qu'une épaisse armure de plaque peut rendre un bon guerrier presque invulnérable. Chaque fois qu'un personnage est touché, les dommages sont réduits par le score en points d'armure (PA) de la partie du corps touchée. Cela peut réduire les dégâts à 0 (mais jamais en dessous de 0)

Même si la qualité de protection d'une armure est évidente, la masse de cuir bouilli ou de métal peut ralentir le personnage. Les aventuriers auront à trouver un équilibre entre la protection apportée par l'armure et la capacité à se déplacer rapidement en cas de besoin. Les malus que l'armure peut infliger au porteur dépendent de son poids (ENC) et de ses restrictions (malus aux compétences). Les différents types d'armures sont détaillées en page 65.

Dommages

Quand un personnage réussit à blesser une cible, les dommages sont déduits de la partie du corps spécifique. Chaque arme possède un score de dommages listé sous ses statistiques dans la table des Armes appropriée à son type dans le chapitre Equipement. Ce score de dommages correspond au nombre de dés lancés lors d'une attaque réussie et auquel s'ajoute le Modificateur de Dommages.

Parties du Corps Atteintes

Une attaque réussie blesse une partie du corps particulière. Pour déterminer quelle partie est atteinte, lancez 1D20 et comparez le résultat dans la table des Parties du Corps Humanoïde Atteintes.

Le montant des dommages est déduit des Points de Vie de cette partie du corps. A condition qu'il reste des PV sur cette partie du corps, le personnage ne souffre d'aucun autre effet. Si les PV de la partie du corps tombent à zéro ou moins, le personnage est blessé :

Certaines créatures ou mutant ont une table de partie du corps différente pour refléter leur physiologie unique. Elles seront alors précisées dans leurs descriptions

Parties du Corps Humanoïde Atteintes

D20	Parties du Corps
1–3	Jambe Droite
4–6	Jambe Gauche
7–9	Abdomen
10–12	Poitrine
13–15	Bras Droit
16–18	Bras Gauche
19–20	Tête

Points de Vie Réduits à Zéro

La partie du corps souffre d'une Blessure Légère et le personnage perd sa prochaine Action de combat.

Points de Vie Réduits à -1 ou moins

La partie du corps souffre d'une Blessure Sérieuse et le personnage perd 1D4 Actions de Combat.

Membres

Un membre peut devenir inutile à la suite d'une Blessure Sérieuse, jusqu'à ce que la partie du corps regagne 1 point de vie ou plus, ou si le personnage reçoit les Premiers Soins. Si une jambe devient inutile, le personnage est tombé au sol.

Abdomen, Poitrine ou Tête

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à l'Abdomen, à la Poitrine ou à la Tête doit immédiatement effectuer un test d'Endurance ou tomber inconscient. Si le personnage reste conscient, le test est répété après chaque Tour de Combat, jusqu'à ce que la partie du corps regagne 1 point de vie ou plus, ou que le personnage reçoive les Premiers Soins.

PV Réduits à un Score Négatif Supérieur aux PV de Départ

La partie du corps souffre d'une Blessure Grave et l'étendue des dégâts peut estropier voir même tuer le personnage.

Membres

Un membre peut être tranché ou écrasé lors d'une Blessure Grave. Le personnage tombe au sol et doit immédiatement effectuer un test d'Endurance ou sombrer dans l'inconscience. Si le personnage reste conscient, le test est répété après chaque Tour de Combat, jusqu'à ce que la partie du corps regagne 1 point de vie ou plus, ou que le personnage reçoive les Premiers Soins. Si la partie du corps ne récupère pas pendant un nombre de Tours de Combat égal aux CON+POU du personnage, celui-ci meurt d'une perte de sang et du choc.



Abdomen, Poitrine ou Tête

Si l'abdomen, la poitrine ou la tête d'un personnage souffrent d'une Blessure Grave, il doit immédiatement effectuer un test d'Endurance ou mourir. Si le personnage est encore en vie, il doit réussir un second test d'Endurance pour rester conscient. Les deux tests sont répétés à la fin de chaque Tour de Combat, jusqu'à ce que la partie du corps regagne 1 point de vie ou plus ou que le personnage reçoive les Premiers Soins. Si la partie du corps ne récupère pas pendant un nombre de Tours de Combat égal à la *moitié* des CON+POU du personnage, celui-ci meurt d'une perte de sang, du choc et de ses blessures internes.

Bras Manquant ou Inutile

Un personnage avec un bras inutile laisse tomber ce qu'i a dans cette main. Il ne peut plus utiliser d'armes à deux mains, telles que les grandes haches et les arcs. Il souffre également d'un malus de -20% dans toute compétence qui dépend de l'utilisation des deux bras ou des deux mains, telles que les tests d'Athlétisme pour la nage ou les tests de Canotage pour pagayer.

Deux Bras Manquant ou Inutiles

Un personnage avec deux bras rendus inutiles laisse tomber ce qu'il a en main. Il ne peut plus utiliser d'armes. La plupart des compétences basées sur la FOR ou la DEX sont impossibles, bien que d'autres (telles qu'Athlétisme et Esquive) souffrent seulement d'un malus de –30%.

Jambe Manquante ou Inutile

Un personnage avec une jambe rendue inutile ne peut que se traîner. Ceci diminue de moitié son score de Mouvement. Il souffre également d'un malus de -10% pour les compétences qui dépendent de la mobilité, telles que l'Athlétisme, l'Esquive, la Discrétion et les compétences d'Armes.

Deux Jambes Manquantes ou Inutiles

Un personnage avec deux jambes inutiles ne peut que ramper – son mouvement est réduit à 1 mètre et il reste couché jusqu'à ce qu'une de ses jambes soit soignée. La plupart des compétences qui dépendent d'une mobilité physique sont impossibles, bien que certaines (telles que l'Esquive et la Discrétion) ne souffrent que d'un malus de –30%.

Projection

Mais le Comte Airain, levant les yeux du corps de son dernier adversaire (lequel avait tué sa monture et ainsi laissé le comte à pied), aperçut les trois barons galoper vers lui et leva son épée de ses deux mains. Alors que les chevaux arrivèrent à sa portée, il fit un moulinet, coupant les jambes des animaux au dessous d'eux et les barons s'envolèrent par dessus le col de leur monture pour aller s'écraser dans la boue du champ de bataille. Le Comte Airain se défit d'Adaz Promp en lui portant un coup à l'arrière train, coupa la tête à Mygel Holst (lequel il avait presque tué auparavant) alors que celui-ci le suppliait à genou de lui épargner la vie et enfin il ne restait plus à s'occuper que de Saka Gerden, le taureau.
– Le Secret des Runes

La projection peut avoir lieu lorsqu'un personnage est touché par des attaques à distance ou de combat rapproché. Elle se situe après l'application des Réactions mais avant que les Points d'Armure ne soient déduits des dommages de l'attaque. A ce moment, si les dommages excèdent la TAI de la cible, celle-ci est projetée d'un mètre en arrière par la force de l'attaque.

Pour chaque tranche de 5 points de dommages excédant la TAI de la cible, celle-ci est projetée d'un mètre supplémentaire en arrière. Un personnage qui est la victime d'une projection doit tenter un test d'Acrobatie ou se retrouver projeté au sol (il est dit couché).

Si un personnage est projeté contre un mur ou un autre objet solide, il doit réussir un test de compétence d'Esquive ou souffrir 1D4 points de dommages sur une partie aléatoire du corps lorsqu'il percute l'obstacle.

Si la Projection est le résultat de l'Action de Combat Charge, la distance de la Projection est doublée.

Les personnages à cheval qui sont la victime d'une Projection peuvent ajouter la TAI de leur monture à la leur s'ils réussissent un test de la compétence Equitation. Si le résultat est un échec, seule la TAI du personnage est prise en compte et une Projection lui fait vider les étriers.

Utilisation de Deux Armes

Un personnage qui manie deux armes ou une arme et un bouclier peut utiliser la seconde arme pour soit :

- Parer une attaque supplémentaire par Tour de Combat (en plus du nombre de Réactions permises).

OU

- Gagner une seule action bonus d'attaque de Combat Rapproché. Cette attaque bonus ne peut être une attaque précise et souffre d'un malus de –20% dans la compétence d'Arme ou de Bouclier appropriée.

Combat à Mains Nues

Un personnage forcé à combattre avec ses poings et ses pieds peut avoir un sérieux désavantage. Les attaques à main nue infligent 1D3 points de dégâts sur un coup réussi. En plus, une attaque à main nue ne peut seulement parer qu'une autre attaque à main nue. Elles ne peuvent jamais parer des armes..

Parade d'Attaques à Main Nue

Si une attaque à mains nues est parée par une arme manufacturée ou une arme naturelle, l'assaillant subit immédiatement les dommages de l'arme qui pare, sans modificateur de dommages sur la partie du corps utilisée. Ceci est en plus des effets normaux de la Parade

Armes Naturelles

Les armes naturelles telles que les crocs et les griffes des monstres comptent comme armes et non pas comme attaques à mains nues. Les dommages infligés sont listés avec la description du monstre. Elles peuvent parer d'autres armes naturelles ou des attaques à mains nues, mais pas des attaques avec des armes manufacturées.

Empoignade

Parfois un aventurier a besoin de maîtriser un ennemi au lieu de le tuer – c'est ici que l'empoignade est utile. Une attaque d'empoignade est effectuée de la même façon qu'une attaque de Bagarre ou d'Armes Naturelles mais doit être déclarée avant que les dés ne soient jetés.

Si l'attaquant réussit une empoignade, aucun dommage n'est infligé initialement. Au contraire, l'assaillant oppose son test de compétence Bagarre au test de compétence Bagarre, Bouclier ou Esquive de la cible (au choix de la cible). Les deux adversaires consultent les résultats sur l Table d'Empoignade. Résister à une empoignade est une Réaction. Un défenseur qui n'utilise pas une Réaction est considéré comme ayant raté son test

Impasse : L'assaillant a réussi une empoignade partielle. Le défenseur n'est pas considéré comme agrippé mais l'assaillant obtient un modificateur de +20% pour son prochain test de compétence contre le défenseur.

L'Empoignade Echoue : La tentative d'empoignade et l'attaque échoue.

L'Empoignade Réussit : La tentative d'empoignade réussit et les deux combattants se sont maintenant agrippés.

L'Assaillant Immobilise ou Projette le Défenseur : L'empoignade est une réussite phénoménale. Les deux combattants se sont agrippés et l'assaillant peut poursuivre avec une Immobilisation ou une Projection gratuite.

Table d'Empoignade

		Résultat de l'Assaillant			
		Réussite Critique	*Réussite*	*Echec*	*Echec Absolu*
Résultat du Défenseur	*Réussite Critique*	Impasse.	Empoignade échoue	Empoignade échoue. Le défenseur peut riposter.	Empoignade échoue. Défenseur peut riposter. Assaillant lance les dés (table d'Echec Absolu des Armes Naturelles)
	Réussite	Empoignade réussit.	Impasse.	Empoignade échoue.	Empoignade échoue. Assaillant lance les dés (table d'Echec Absolu des Armes Naturelles)
	Echec	Empoignade réussit. Assaillant immobilise ou projette son adversaire.	Empoignade réussit.	Empoignade échoue.	Empoignade échoue. Assaillant lance les dés (table d'Echec Absolu des Armes Naturelles)
	Echec Absolu	Empoignade réussit. Assaillant immobilise ou projette son adversaire. Défenseur lance les dés (table d'Echec Absolu)	Empoignade réussit. Défenseur lance les dés (table d'Echec Absolu)	Empoignade échoue. Défenseur lance les dés (table d'Echec Absolu appropriée).	Les deux combattants lancent les dés (table d'Echec Absolu appropriée).

Le Défenseur Riposte : L'empoignade échoue. L'attaque est considérée comme manquée. L'assaillant est ouvert à la riposte ; Le défenseur peut immédiatement prendre cet avantage. Voir page 83 pour plus d'information sur la Riposte.

Arts Martiaux

Un personnage possédant Arts Martiaux peut utiliser cette compétence au lieu de toute autre compétence dans les règles d'empoignade.

Combattants Agrippés

Les combattants agrippés restent coincés au corps à corps jusqu'à ce que l'un d'eux se libère ou soit projeté. Ils souffrent d'un malus de –20% aux tests qui ne visent pas ou ne répondent pas à leur cible directe. Ces combattants ne peuvent utiliser de Réactions.

Un combattant aux prises est restreint aux Actions de combat suivantes :

Se Libérer : Pour se libérer d'une empoignade, le personnage tente une empoignade en se désignant comme défenseur. Dans ce cas il ne peut utiliser que les compétences Bagarre ou Armes Naturelles. Comparez les tests opposés sur la table d'Empoignade – si l'empoignade échoue, le personnage a réussi à se libérer et les combattants, bien que toujours adjacents, ne sont plus agrippés.

Immobiliser : Immobilise l'ennemi sur place ; Les ennemis immobilisés sont considérés sans défense. Immobiliser un adversaire demande un test de Bagarre avec un malus égal à la DEX+FOR de l'adversaire. Un personnage immobilisé ne peut utiliser ses Actions de Combat que pour tenter de se libérer. Réussir à s'échapper demande un test de compétence Bagarre avec un malus égal à la FOR+TAI de l'adversaire.

Blesser : En exerçant une pression sur des points clés o en coupant la respiration, un personnage peut causer des dommages sérieux à son adversaire. Blesser demande un test de compétence Bagarre avec un malus égal à l DEX+CON de l'adversaire. Si le test réussit, le nombre des dommages infligés sur une partie du corps aléatoire est égal à 1D6 + Modificateur de Dommages.

Projeter : En utilisant un effet levier et un minimum de force brute, un personnage peut projeter son adversaire. Projeter un adversaire demande un test de compétence Bagarre avec un malus égal à la DEX+TAI de l'adversaire. Si ce test réussit, l'adversaire est projeté 2 mètres en arrière et souffre 1D6 points de dommages infligés sur une partie du corps aléatoire. Dans ce cas l'empoignade s'achève.

Combat à Cheval

Trois combattants en armure s'élancèrent vers Hawkmoon. Il força son cheval vers la droite et tailla à gauche et à droite avec son épée, arrêtant leurs lames et faisant lâcher prise à l'un d'eux. Les deux autres tentèrent de l'atteindre mais Hawkmoon taillada un poignet, le coupant net. Le dernier combattant recula mais Hawkmoon se lança sur lui, son épée transperçant la poitrine de l'homme.
Le cheval se cabra et Hawkmoon s'efforça d'en reprendre le contrôle…
– Le Joyau Noir

Un cavalier à cheval ne peut utiliser d'armes à un niveau de compétence supérieur à son score de compétence Equitation.

Un cavalier à cheval obtient un bonus de +20% pour ses attaques et ses parades contre des adversaires adjacents à pied ; un personnage à pied souffre d'un malus de – 20% pour ses Réactions contre un personnage monté. Ces modificateurs ne s'appliquent pas si la cible à pied est aussi grande que le cavalier quand celui-ci est à cheval.

Un cavalier ne peut utiliser d'Armes dépendant de la compétence Arme à Deux Mains, Arme d'Hast ou Bâton lorsque celui-ci est à cheval.

Un cavalier à cheval utilise le Mouvement de sa monture quand il se déplace au lieu de son propre Mouvement.

Montures non Entraînées

Le cavalier d'une monture non entraînée au combat doit réussir un test de compétence Equitation au début de chaque Tour de Combat.

Si le test échoue, la monture utilise automatiquement l'Action de Combat Mouvement à chaque opportunité pour le restant du Tour de Combat.

Si le test réussit, le cheval est traité comme un animal entraîné pour le restant du Tour de Combat.

Parties du Corps au Combat à Cheval

A moins que le combattant à cheval n'utilise une arme qui dépend de la compétence Lance, relancez les dés

pour la partie du corps si le coup du cavalier atteint l fantassin à la Jambe.

A moins que le fantassin n'utilise une arme dépendant de la compétence Lance, Arme d'Hast ou Arme à deux mains, relancez les dés pour la partie du corps si le fantassin atteint le cavalier à la Tête.

Combat avec un Véhicule

Regardant par dessus son épaule, Hawkmoon aperçut les flamands écarlates géants s'envoler, leur vol gracieux de toute beauté en comparaison avec les mouvements maladroits des ornithoptères de métal qui les parodiaient. S'élançant vers le ciel, les flamands écarlates, cavaliers en selle et armés de lances-feu, se dirigèrent vers les ornithoptères.
Gagnant de l'altitude, les flamands avaient l'avantage mais il était difficile de croire qu'ils pouvaient réussir à affronter les machines de métal en dépit de leur maladresse. Des jets de flamme rouge, à peine visible à cette distance, frappèrent le côté des ornithoptères, et un pilote fut touché, tué presque instantanément, et tomba de sa machine.
– Le Joyau Noir

Une attaque à distance sur un véhicule peut atteindre l'équipage. En règle générale, si une attaque réussit, lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la Coque du véhicule, alors le véhicule est touché par l'attaque. Si le résultat est supérieur à la valeur de la Coque, alors l'équipage est atteint. Certaines attaques, telles que des explosions, peuvent atteindre à la fois le véhicule et l'équipage. Certains véhicules sont entièrement couverts, en dépit d'avoir une Coque de valeur inférieure à six, ou sont ouverts malgré leur forte résistance. De telles exceptions sont notées dans la description des véhicules.

Une Attaque Précise effectuée avec une arme à distance permet d'atteindre spécifiquement l'équipage ou le véhicule.

Le déplacement d'un véhicule ou d'un navire interfère avec les attaques, donnant un malus de –20% en moyenne aux attaques effectuées depuis un véhicule en déplacement.

Combat Rapide

Les combats entre les ornithoptères et les autres combattants volants (comme les cavaliers montés sur flamants) impliquent de nombreuses manoeuvres de position, de détours, d'esquive et d'audace. Ce genre de combat s'applique aussi aux combats à cheval, aux poursuites dans les allées et ainsi de suite. Pour les situations où le combat devient trop rébarbatif, à cause du constant mouvement des combattants, mais où la position est importante, utilisez les règles abstraites suivantes :

- **Mouvement :** Les personnages se déplacent normalement mais la position actuelle dans l'espace n'est pas importante. Seule compte la distance entre les adversaires.

- **Prendre en Chasse :** Dans de tels combats, une position arrière donne l'avantage sur d'autres, comme être derrière un ennemi dans un combat aérien. Si une telle position s'offre durant le combat, un personnage peut tenter d'obtenir celle-ci, avec une action Mouvement, Charge ou Sprinter, à condition que l'ennemi soit à portée. Les deux personnages effectuent un test d'opposition (avec les compétences appropriées telles qu'Equitation, Piloter (Ornithoptère) ou Athlétisme) ; si le personnage effectuant l'action l'emporte sur son adversaire, il est maintenant positionné derrière ce dernier.

  Tant qu'il est derrière sa cible, l'assaillant peut se déplacer comme une Réaction au mouvement de l'ennemi. Il gagne un bonus de +10% pour toutes ses attaques à distance contre son ennemi.

- **Semer un Poursuivant :** Un personnage poursuivi peut tenter de semer son poursuivant comme un Action de Combat. Cette fois encore, les deux adversaires effectuent un test d'opposition avec les compétences appropriées. Si le défenseur l'emporte, son adversaire perd sa position de Poursuivant.

Notez qu'il est possible d'avoir une file de combattants qui se poursuivent.

Echecs Absolus au Combat

Obtenir un Echec Absolu durant un combat peut avoir des résultats désastreux. Selon le degré de réussite ou d'échec de l'adversaire, un échec absolu résulte au moins par un lancer de dés sur la table d'Echec Absolu appropriée.

Il existe trois tables d'Echec Absolu, une pour le Combat Rapproché (y compris Esquive et parade), une pour les Armes Naturelles et une autre pour les Armes à Distance. Quand un Echec Absolu se produit, lancez les dés sur la table appropriée à l'action en question. Relancez les dés si le résultat semble impropre à l'action ou improvisez !

Table d'Echec Absolu des Armes Naturelles

1D20	Résultat	Effet
01-03	Hésitation	Perd la prochaine Action de Combat.
04-06	Membre Engourdi	Le membre est paralysé de façon temporaire jusqu'à ce qu'un test d'Endurance soit réussi, au début de la prochaine Action de Combat.
07-09	Emmêlé	Perd les prochaines 1D3 Actions de Combat.
10-12	Membre Endommagé	Le membre est blessé par l'arme de parade, l'armure de l'adversaire ou par un objet inanimé (arbre, mur, terrain, etc) et subit des dommages.
13-14	Chute	Trébuche et tombe au sol. Cet effet dure 1D3 Actions de Combat. Toutes les actions défensives ont un malus de –20%.
15-16	Membre Cassé	Le membre est réduit à –1 Point de Vie (Blessure Sérieuse).
17-18	Frappe un Allié	Frappe un allié proche par accident (dommages normaux). Si aucun allié n'est proche, les dommages sont infligés à lui-même.
19	Malchanceux	Relancez deux fois les dés sur cette table.
20	Maudit	Relancez trois fois les dés sur cette table.

Table d'Echec Absolu des Armes ã Distance

1D20	Résultat	Effet
1-2	Désorienté	L'assaillant perd sa prochaine Action de Combat
4-6	Lâche l'Arme	L'arme est lancée 1D2 mètres plus loin.
7-9	Coince l'Arme	Perd les prochaines 1D3 Actions de combat.
10-12	Perd l'Arme	La courroie de l'arme se brise ou l'arme est perdue lors de son lancer.
13-14	Endommage l'Arme	Lancée ou projetée, l'arme subit ses propres dommages quand elle fait feu.
15-16	Frappe un Allié	Frappe un allié proche par accident (lancer de dés de dommages normaux).
17-18	Maladresse	S'inflige des dommages normaux
19	Malchanceux	Lancez deux fois les dés sur cette table.
20	Maudit	Lancez trois fois les dés sur cette table.

Table d'Echec Absolu de Combat Rapproché

1D20	Résultat	Effet
1-3	Chancelle	Perd la prochaine Action de combat.
4-6	Lâche l'Arme	L'arme est lancée 1D4 mètres plus loin.
7-9	Perd l'Equilibre	Perd les prochaines 1D3 Actions de combat.
10-12	Endommage l'Arme	L'arme est endommagée par l'arme de parade, l'armure de l'adversaire ou par un objet inanimé (arbre, mur, terrain, etc) et subit des dommages.
13-14	Trébuche	Trébuche et tombe au sol. Cet effet dure 1D3 Actions de Combat. Toutes les actions défensives ont un malus de –20%.
15-16	Perd l'Armure	Lancez les dés pour déterminer la partie du corps où l'armure est perdue. S'il n'y a pas d'armure, relancez les dés.
17	Frappe un Allié	Frappe un allié proche par accident (dommages normaux). Si aucun allié n'est proche, les dommages sont infligés à lui-même.
18	Brise l'Arme	L'arme heurte le sol, un mur ou une autre surface capable de l'endommager. L'arme subit 1D10 points de dommages, plus le modificateur de dommages de l'utilisateur, moins les PA de l'arme.
19	Se Blesse	Frappe une partie du corps par accident, pour des dommages normaux plus le modificateur de dommages..
20	Malchanceux	Relancez deux fois les dés sur cette table.

AVENTURES

*"**Nous achèterons des chevaux** à Karlay", dit-il, "Nous disposons de certains crédits". Il se tourna vers son fils. "Dis-moi Manfred, De quoi te souviens-tu de tes aventures ?" Il essaya de déguiser son inquiétude face à son fils. "Te souviens-tu de grand chose ?"*
"Non, père", répondit calmement Manfred , "Je me souviens pas de beaucoup". Il se mit à courir et, prenant la main de son père dans la sienne, il l'entraîna vers le lointain littoral.
– La Quête de Tanelorn

Destin

"Le Bâton Runique eut une pulsation et son influence s'étendit sur des milliers de kilomètres pour lier les destinés de plusieurs âmes humaines aux caractères et aux ambitions différentes..."
– Haute Histoire du Bâton Runique

Certaines personnes – y compris les personnages – sont marquées par le Destin. Elles possèdent toutes une destinée, un destin hors norme. Elles peuvent être conscientes de leur nature particulière ou tenter de la nier, mais quelque soit leurs réactions ou leurs actions, le destin va s'assurer que leurs vies seront remplies d'aventures, de chaos, de souffrances et de merveilles. Ils sont l'axe autour duquel le monde tourne.

Un personnage débute avec un Destin initial égal à la moitié de son POU, arrondi au chiffre inférieur.

Les personnages devraient garder en tête leur Destin *total*. Celui-ci est égal à la somme de tous les Points de Destin accumulés au cours de leurs aventures.

Bénéfices des Points de Destin

"Comment as-tu survécu à la chute ? Je croyais que tu t'étais écrasé au sol !"
"Normalement, je devrais l'être", acquiesça Oladahn, "si ma chute n'avait pas été arrêtée par des fantômes".
– Le Dieu Fou

Un personnage peut dépenser des Points de Destin de cinq manières :

- **Destiné à Réussir :** En dépensant un Point de Destin, un personnage peut ajouter un bonus égal à +50% dans une compétence pour les besoins d'un unique jet de dés. Cette aptitude ne peut être utilisée qu'une seule fois par lancer de dés.

- **Seconde Chance :** En dépensant un Point de Destin, le personnage peut relancer un jet de dés dont le résultat l'affecte. Ceci peut être une attaque, des dommages, un test de compétence ou tout autre lancer. Il peut également imposer à ses ennemis de relancer les dés pour leurs tests.

- **Destin Scellé :** D'un autre côté, un personnage peut dépenser un Point de Destin pour renverser l'utilisation de la Seconde Chance chez un adversaire et retrouver ainsi le résultat du lancer initial. Un personnage ne peut utiliser la Seconde Chance une deuxième fois pour le même lancer de dés si ce dernier a été bloqué par Destin Scellé.

- **Coup Dévié :** Un personnage peut dépenser un Point de Destin pour rétrograder une Blessure Grave en Blessure Sérieuse. Ceci doit être effectué lorsque le personnage reçoit la blessure. Les dommages sur la partie du corps sont réduits à un score total de Points de Vie négatif égal aux Points de Vie initiaux (juste au-dessus du seuil minimum d'une Blessure Grave).

- **Tromper la Mort :** Un personnage peut dépenser cinq Points de Destin pour éviter la mort, même au cours de circonstances fatales. Un personnage projeté au bas d'une pente montagneuse peut atterrir sur la neige, un personnage tué sur le champ de bataille peut s'accrocher à la vie et se réveiller plusieurs jours après sur une pile de cadavres et ainsi de suite. Les évènements conspirent pour épargner le personnage afin qu'il réalise sa destinée.

Tests de Destin

Les personnages avec un haut score de Destin attirent les situations extraordinaires, à la fois bonnes ou mauvaises. Le Maître de Jeu peut demander un test de Destin, lequel est un jet de dé de pourcentage lancé contre le score de Destin total du personnage. Si le personnage réussit le test, alors il a attiré de quelque façon l'attention du Destin.

Par exemple, si un groupe de personnages se promène en ville, le Maître de Jeu peut demander un test de Destin. Le personnage qui obtient le résultat de dés le plus bas est accosté par une vieille femme étrange qui l'attrape par le bras et prophétise le malheur à moins que le seigneur de la cité ne soit tué avant la tombée de la nuit…

S'ils le désirent, les joueurs peuvent aussi demander des tests de Destin quand ils manquent d'indications ou de repères. Par exemple, un personnage coincé sur un radeau à la dérive peut effectuer un test de Destin au lieu de continuer à flotter au gré du courant pendant des semaines. Il n'existe aucune garantie que le destin va amener quelque chose de mieux que la soif et l'exposition à l'eau de mer, mais en tout les cas le résultat ne peut être qu'intéressant !

Regagner des Points de Destin

Un personnage regagne de 1 à 3 Points de Destin lorsqu'une aventure est terminée.

Gagner des Points de Destin

Et dans cette attelage sombre qui filait dans la nuit vers les frontières septentrionales de la Kamarg, le Baron Meliadus se parlait à lui-même à voix haute et prêtait un serment sur le plus sacré et le plus mystérieux des objets qu'il connaissait. Il jura sur le Bâton Runique (cet objet perdu qui, selon les dires, contenait tous les secrets de la destinée) qu'il soumettrait le Comte Airain par tous les moyens possible, qu'il posséderait Yisselda et que la Kamarg deviendrait une grande fournaise dans laquelle tous les habitants périraient.

Ainsi il jura sur le Bâton Runique, et ainsi la destinée du Baron Meliadus, du Comte Airain, d'Yisselda, du Ténébreux Empire et de tous ceux qui maintenant ou plus tard seraient impliqués avec les évènements du Château Airain était irrémédiablement décidée.
– Le Joyau Noir

Les personnages peuvent augmenter leur score de Destin de trois manières :

- **Artefacts et Titres :** Un personnage qui est en possession d'un artefact particulièrement puissant (comme l'Amulette Rouge ou l'Epée de l'Aurore) gagne immédiatement un nombre de Points de Destin. De façon similaire, certains titres de noblesse peuvent apporter des Points de Destin au personnage. Etre fait chevalier par exemple, récompense le personnage avec quelques Points de Destin. Tout ce qui élève le statut ou l'importance du personnage dans le jeu et l'entraîne vers de nouvelles aventures devrait être récompensé par des Points de Destin. Par exemple, si un personnage devient le seigneur d'un domaine, il obtient de nouvelles responsabilités et de nouvelles aventures peuvent impliquer ses devoirs envers son domaine. Un personnage ne gagne des Points de Destin qu'une fois par titre (ainsi un Chevalier qui devient Baron ne gagne plus de Points de Destin). Un personnage peut gagner un titre mineur en une ou deux sessions de jeu. Gagner un titre moyen peut être un point décisif de la campagne et un titre majeur peut être le but ultime d'un personnage.

- **Serments :** Prêter serment ou faire une promesse peut accroître le nombre de Points de Destin d'un personnage, proportionnellement à l'étendue et à la force du serment. Prêter serment sur le Bâton Runique double le gain de Points de Destin. Un personnage ne peut faire qu'un seul serment par session de jeu et doit s'en acquitter avant d'en faire un autre.

Exemples de Titres et de Serments	Points de Destin
Titres Mineurs : Héros d'un village, Vainqueur d'une bataille	+1
Titres Moyens : Chevalier, Baron, Chef de clan	+2
Titres Majeurs : Comte ou Duc, Chef Religieux, Grand Connétable	+4
Titres Elevés : Archiduc, Messie, Champion du Bâton Runique	+6
Serments Mineurs : "Je tuerai ce chien de Granbreton !", "Je vais secourir votre femme des griffes des bandits !"	+1
Serments Majeurs : "Je vais retrouver ma soeur disparue !", "Je tuerai le Baron ou il me tuera !"	+3
Serments Terribles : "Je détruirai le Ténébreux Empire !"	+6

Destinées & Tragédies

"Maudit soit le Bâton Runique ! Il a amené la ruine de la Granbretanne !"
– Le Secret des Runes

Il est dangereux d'avoir un haut score de Destin, de même que prêter serment, car cela attire l'attention de la destinée. Si un personnage possède un score de Destin total supérieur ou égal à 50, il attire alors l'attention de la destinée. Son serment va maintenant finir en tragédie.

Serments, Présages & Augures

"Je vous l'ai dit – il n'y a pas de coïncidences quand le Bâton Runique est impliqué."
– Le Dieu Fou

Un bon serment doit être ambigu. Le Maître du Jeu doit essayer de trouver un accomplissement intéressant du serment, comme s'il avait attiré l'attention de la destinée. Par exemple, un personnage qui jure de gagner la main d'une magnifique princesse doit se retrouver lui-même avec le choix entre se marier avec son amour, puis mourir en défendant la forteresse contre les forces granbretonnes, ou laisser son amour se marier avec un seigneur granbreton, ceci afin qu'ils survivent tous les deux.

Tous les serments jurés par les personnages ne sont pas quelque chose de public. Par exemple, Hawkmoon dit « Ce n'est pas mon destin, je pense, d'être tué par la Granbretanne ». Cela pourrait être pris comme un serment si le Maître du Jeu et le personnage sont d'accord.

Le Destin va comploter pour que son serment soit rempli – et pas toujours de la façon espérée par le personnage.

Un personnage peut rejeter sa destinée, en brisant son serment pour éviter son destin, mais ceci ramène le score courant de Destin du personnage à zéro.

Un personnage avec un score de Destin total supérieur ou égal à 50 et qui n'a prêté aucun serment n'est généralement pas victime de la tragédie mais il peut en décrocher une en chemin, même s'il n'a pas prêté de serment – des présages ou des augures peuvent impliquer un personnage dans une tragédie. Le Maître de Jeu doit arranger des évènements pour que des tragédies forcent les personnages à risquer le tout pour le tout. Traitez-les comme des challenges multiples – si une situation est déjà difficile, et qu'il semble que les personnages ont vraiment des problèmes, c'est à ce moment là que se déroule la tragédie.

Un personnage peut choisir de *ne pas* obtenir de Points de Destin à la fin d'une aventure, s'il le désire.

Exemple de Destinée

Sébastien est un jeune gardian de Kamarg. Il possède un POU de 10, aussi il débute avec cinq Points de Destin et un score de Destin total égal à 5. Il est envoyé dans les marais par le Comte Airain pour détruire des baragoins. Pendant le combat, Sébastien dépense un Point de Destin pour empêcher un baragoin de lui arracher le bras (diminue une Blessure Grave en Blessure Sérieuse) et deux autres Points pour relancer ses attaques (change les attaques de lance-feu ratées en attaques réussies qui transforment les baragoins en tas de cendres). Il a maintenant deux Points de Destin restant et un score de Destin total égal à 5.

Cependant, le plus grand et le plus vicieux des baragoins s'est échappé. Désireux d'augmenter son Destin, Sébastien jure qu'il va tuer le baragoin ou mourir en essayant. Ceci est un Serment Majeur pour le jeune Sébastien car le baragoin est un ennemi dangereux. Sébastien gagne trois Points de Destin qui s'appliquent à la fois à ses points actuels et à son score de Destin total. Il possède maintenant cinq Points de Destin et un score de Destin total égal à 8. Il gagne également deux autres Points de Destin pour avoir complété l'aventure.

Plusieurs aventures plus tard, Sébastien est surpris par les forces du Ténébreux Empire. Il est vaincu dans la bataille mais dépense cinq Points de Destin afin d'être laissé pour mort au lieu d'être tué. Alors qu'il gît dans la fange, dépourvu de son armure, de ses armes et grièvement blessé, il entend quelque chose ramper vers lui. Le baragoin est de retour et il est temps pour lui de le tuer ou de mourir en essayant…

L'Ordre, le Chaos et la Balance

Le Guerrier d'Or et de Jais s'avança et toucha l'épaule de Malagigi. "Me connais-tu, sorcier ?"
Malagigi acquiesça "Certes, je vous connais".
"Et sais-tu quelle puissance je sers ?"
– Le Joyau Noir

Un personnage avec un score de Destin total supérieur ou égal à 100 est un personnage qui est automatiquement impliqué dans l'affrontement cosmique entre la Loi et le Chaos. Il est transporté dans d'autres mondes, selon les besoins du Multivers, et trouver que sa liberté de mouvement est encore plus restreinte. Les Serviteurs du Chaos gagnent

Mouvement

Période	Mouvement 1m	Mouvement 2m	Mouvement 3m	Mouvement 4m	Mouvement 5m	Mouvement 6m
Action de Combat	1m (2m en courant)	2m (4m en courant)	3m (6m en courant)	4m (8m en courant)	5m (10m en courant)	6m (12m en courant)
Minute	12m (24m en courant)	24m (48m en courant)	36m (72m en courant)	48m (96m en courant)	60m (120m en courant)	72m (144m en courant)
Heure	0.7km	1.4km	2.2km	2.9km	3.6km	4.3km
Jour (12 heures)	8.4km	16.8km	26.4km	34.8km	43.2km	51.6km

automatiquement une mutation positive et une mutation négative (voir pages 20-21). Les Serviteurs de L'Ordre reçoivent des outils magiques ou un guide pour les aider dans leur tâche. Des règles sur le voyage entre les dimensions sont décrites plus en détails dans le supplément *La Granbretanne*.

Mouvement

La table du Mouvement affiche jusqu'à quelles distances peuvent voyager des personnages avec des capacités de Mouvement différentes sur des périodes de temps plus ou moins longues. Un groupe de personnages voyageant ensemble se déplace à la vitesse du personnage le plus lent.

Le Mouvement dans un combat part du principe que le personnage se déplace le plus rapidement possible durant une Action de Combat. Le Mouvement effectué durant une période autre que le combat (minute ou plus) suppose qu'un personnage se déplace à un rythme normal, bien qu'il lui soit possible de courir. La marche compte comme une activité légère mais une journée entière de marche (12 heures) compte comme une activité moyenne.

Courir

Le fait de Courir est suffisamment aisé pendant de courtes périodes ; un personnage peut courir pendant un nombre de minutes égal à sa CON avant de souffrir de la Fatigue. Une fois cette période écoulée, Courir compte comme une activité moyenne.

Terrain & Météorologie

Le Mouvement peut être entravé par le terrain et par d'autres conditions telles que le vent, la pluie ou la grêle. Ces conditions sont divisées en trois catégories : Adversité Légère, Adversité Modérée et Grande Adversité.

Adversité Légère : inclut les terrains couverts de neige ou de sable, végétation éparse, bois, pluie forte. La distance parcourue par le personnage est réduite de 25%. Deux ou plus de ces conditions combinées comptent comme une adversité modérée.

Adversité Modérée : inclut les amoncellements de neige ou de sable, les bâtiments en ruine, la végétation dense, les collines escarpées, les marais et les tempêtes. La distance parcourue par le personnage est réduite de 50%. Deux ou plus de ces conditions combinées comptent comme une grande adversité.

Grande Adversité : inclut les jungles quasiment impénétrables, les terrains montagneux, les marécages profonds, les blizzards, les ouragans. Réduisez la distance parcourue par le personnage de 75%.

Eclairage et Obscurité

L'Environnement est :	Exemple	Effets
Fortement éclairé	Jour d'été ensoleillé.	+10% pour les tests de Perception pour déceler les objets ou les personnes cachées
Normalement éclairé	Pièce illuminée par de nombreuses chandelles, jour couvert, dans le rayon d'un éclairage normal.	Aucun.
Partiellement obscurci	Entrée de caverne, jour brumeux, dans le rayon x3 d'un éclairage normal.	–20% pour les tests de Perception basés sur la vision.
Obscurci	Grande caverne illuminée seulement par des braises, jour de brouillard, dans le rayon x5 d'un éclairage normal.	–40% pour les tests de Perception basés sur la vision. Le Mouvement a un malus de –1m.
Dans l'obscurité totale	Pièce scellée avec des murs en pierres, une caverne plusieurs kilomètres sous la surface.	Tests de Perception et Attaques à distance basés sur la vision sont impossibles. Les attaques de combat rapproché ont un malus de –60%. Le Mouvement est divisé de moitié.

Chasses & Poursuites

Il est assez courant pour un aventurier d'être impliqué dans une poursuite ou une chasse quelconque, que ce soit pour fuir un terrible danger ou pour traquer un ennemi en déroute. Gérer des personnages avec des capacités de Mouvement différentes est très simple pour le Maître du Jeu : le personnage le plus rapide sera toujours capable de rattraper ou de semer son poursuivant.

Cependant, il est possible de sprinter durant de courtes périodes. Si un personnage réussit un test difficile (-20%) d'Athlétisme, il peut augmenter son Mouvement de 1 mètre durant une minute ou une Action de Combat, à la discrétion du Maître du Jeu. Cela peut permettre à un personnage de rattraper temporairement celui qu'il poursuit ou au contraire de mettre un peu de distance entre lui et son poursuivant.

Sprinter est une action fatigante durant les poursuites et cela compte comme une activité ardue.

Si les aventuriers utilisent leur monture durant une poursuite alors le test de compétence d'Athlétisme est celle du cheval plutôt que celle de l'aventurier.

Eclairage et Obscurité

La Vision de Nuit permet de traiter l'obscurité partielle comme normalement éclairé et l'obscurité comme une obscurité partielle. Les créatures nocturnes possèdent généralement cette capacité.

Eclairage

Exemple	Rayon
Chandelle ou braises	1m
Torche ou lanterne	3m
Feu de Camp	5m
Feu de Joie	10m

Fatigue

L'activité physique est divisée en trois catégories : légère, moyenne et ardue. La durée de l'activité physique, avant que le personnage ne devienne fatigué, est déterminée par sa CON. Une fois cette période passée, un personnage doit effectuer des tests de compétences afin de résister aux effets de la Fatigue.

Activité Légère : Les aventuriers ne risquent jamais l'épuisement s'ils sont engagés dans une activité légère.

Activité Moyenne : Comprend courir, combattre, grimper ou nager. Un personnage peut être engagé dans une activité moyenne pendant un nombre de minutes égal à sa CON avant de risquer la Fatigue. Une fois cette période écoulée, l'aventurier doit immédiatement effectuer un test d'Athlétisme simple (+20%) ou souffrir des effets de la Fatigue. Aussi longtemps que l'activité se poursuit, il doit effectuer un autre test d'Athlétisme simple (+20%) à chaque fois qu'un nombre de minutes égal à sa CON s'est écoulé.

Activité Ardue : Comprend le travail manuel ardu, sprinter et grimper à une grande vitesse. Un personnage peut être engagé dans une activité ardue pendant un nombre d'Actions de Combat égal à sa CON avant de subir les effets de la Fatigue. Une fois cette durée écoulée, il doit effectuer un test d'Athlétisme normal (+0%) ou souffrir des effets de la Fatigue. Aussi longtemps que l'activité se poursuit, il doit effectuer un autre test d'Athlétisme normal (0%) à chaque fois qu'un nombre d'Actions de Combat égal à sa CON s'est écoulé.

Effets de la Fatigue

Si un personnage échoue à un test au cours d'une activité moyenne ou ardue, il commence à montrer des signes de Fatigue. Chaque fois qu'un test de Fatigue échoue, le niveau de Fatigue de l'aventurier augmente d'un cran comme décrit dans la table des Niveaux de Fatigue.

Niveaux de Fatigue

Niveau de Fatigue	Effets
Frais	Aucun.
Essoufflé	Tous les tests de compétences (y compris les tests pour résister à la Fatigue) souffrent d'un malus de –10%.
Fatigué	Tous les tests de compétences (y compris les tests pour résister à la Fatigue) souffrent d'un malus de –20%. Le Mouvement souffre d'un malus de –1m.
Épuisé	Tous les tests de compétences (y compris les tests pour résister à la Fatigue) souffrent d'un malus de –30%. Le Mouvement souffre d'un malus de –1m. Le Rang d'Action souffre d'un malus de –2.

Niveau de Fatigue	Effets
Harassé	Tous les tests de compétences (y compris les tests pour résister à la Fatigue) souffrent d'un malus de –40%. Le Mouvement est divisé de moitié. Le Rang d'Action souffre d'un malus de –4. La DEX est réduite de 5 points pour déterminer les Actions de Combat. L'aventurier doit effectuer un test de Persévérance toutes les minutes ou tomber inconscient pendant 1D3x2 heures
Exténué	Tous les tests de compétences (y compris les tests pour résister à la Fatigue) souffrent d'un malus de –50%. Le Mouvement est divisé de moitié. Le Rang d'Action souffre d'un malus de –6. La DEX est réduite de 10 points pour déterminer les Actions de Combat. L'aventurier doit effectuer un test de Persévérance après chaque Tour de Combat ou tomber inconscient pendant 1D6x2 heures.

Durée & Fatigue
Chaque fois qu'un personnage reste éveillé pendant plus de 10+CON heures, il doit effectuer un test de Persévérance ou augmenter d'un cran le niveau de Fatigue. Ce test doit être répété à chaque heure où le personnage reste éveillé.

Récupérer de la Fatigue
Un personnage récupère d'un niveau de Fatigue toutes les 2 heures de repos complet ou toutes les 4 heures d'activité légère. Un test de Médecine ou de Premiers Soins réussi permet de récupérer un niveau de Fatigue d'un personnage une fois par jour mais sans dépasser le niveau Essoufflé.

Exposition au Soleil, Faim & Soif
Un personnage peut normalement survivre un nombre d'heures égal à sa CON avant de souffrir d'insolation.

Un personnage peut survivre un nombre de jours égal à sa CON avant de devenir affamé, bien qu'après trois jours, il commence à souffrir d'un malus de -10% pour les tests de Fatigue.

Un personnage peut survivre pendant un nombre d'heures égal à sa CON x 4 avant de devenir assoiffé, bien que des environnements particulièrement arides réduisent ce nombre à CON x 3 voire même CON x 2.

A chaque fois qu'un personnage souffre d'insolation, est affamé ou assoiffé, il subit un malus de -20% à ses tests de Fatigue. De plus, le personnage subit chaque jour un point de dommages sur toutes les parties de son corps pour chaque condition dont il souffre. La guérison naturelle ou magique ne guérit pas ces dommages – seul un abri, de la nourriture et de l'eau peuvent remédier aux conditions et permettre la guérison naturelle ou magique.

Guérison
"Hé bien, j'espère que votre sorcellerie sera assez efficace pour me protéger un peu plus longtemps. Je vais quitter vos terres, Comte Airain, et me rendre à Valence pour me joindre à l'armée. Elle s'est réunie contre la Granbretanne et n'est pas en mesure de l'emporter mais au moins, j'emporterai quelques chiens du Roi-Empereur Huon avec moi comme revanche pour tout ce qu'ils m'ont fait subir." Le Comte Airain sourit d'un air désabusé. "Je vous rend à peine votre vie et vousvoulez déjà la perdre".
– Le Joyau Noir

La guérison peut être appliquée de trois façons : utilisation d'une compétence de Premiers Soins, à travers la sorcellerie ou le repos complet.

Guérison Naturelle
Les parties du corps blessées d'un personnage (parties ayant 0 PV ou plus) regagnent 1PV par partie du corps toutes les 24 heures à condition que le personnage ne soit pas engagé dans des activités plus que légères.

Les parties du corps sérieusement blessées d'un personnage (partie ayant -1 PV ou moins) regagne 1PV par partie du corps toutes les 24 heures, à condition que le personnage ne soit pas engagé dans des activités plus que légères et qu'il réussisse un test d'Endurance.

La guérison naturelle ne guérit pas les Blessures Graves jusqu'à ce que cette partie du corps ait été traitée grâce à un test de Médecine réussi ou à l'application d'une quelconque guérison magique.

Encombrement
Les pièces d'équipement détaillées dans le chapitre Equipement possèdent un score d'Encombrement (ENC), bien que certains objets soient trop petits ou trop léger pour avoir un score d'ENC. Les personnages peuvent généralement ignorer les effets de l'Encombrement à moins qu'ils ne transportent de nombreux objets –environ 20 objets valent 1 ENC, à condition que le personnage ait les moyens de les transporter (comme un sac à dos).

Un personnage peut transporter sans malus un équipement ayant un ENC total inférieur ou égal à sa FOR+TAI.

Surcharge

Un personnage qui transporte un ENC total supérieur à sa FOR+TAI est surchargé.

Les personnages surchargés souffrent d'un malus de -20% pour tous les tests qui demandent des actions physiques, y compris les tests de compétence d'armes et les tests de compétence qui ont DEX ou FOR comme Caractéristique associée.

Les personnages surchargés ont leur Mouvement diminué de moitié. Ils subissent également un malus de -20% pour leurs tests de Fatigue.

Un personnage ne peut transporter plus de deux fois sa FOR+TAI comme ENC.

Chute

Un personnage finit sa chute en étant couché. Les points d'armure ne réduisent pas les dommages de la chute.

Distance de la Chute

Distance de la Chute	Dommages Subis
1m ou moins	Aucun Dommages.
2m à 5m	1D6 points de dommages sur une partie du corps aléatoire
6m à 10m	2D6 points de dommages, chaque D6 est appliqué sur une partie du corps aléatoire
11 à 15m	3D6 points de dommages, chaque D6 est appliqué sur une partie du corps aléatoire
16m à 20m	4D6 points de dommages, chaque D6 est appliqué sur une partie du corps aléatoire
+5m*	+1D6 dommages (par tranche de 5m)

A condition que le personnage n'est pas été surpris, il peut réduire les dommages d'une chute en effectuant un test d'Acrobatie – un test réussi permet au personnage de diminuer la chute de 2m. De plus, et à condition que ce test soit une réussite et que le personnage n'ait pas une partie du corps réduite à 0 PV, il atterrit sur ses pieds et n'est pas considéré comme couché.

Les personnages atterrissant sur des surfaces molles peuvent voir la distance de leur chute diminuée de moitie afin de calculer les dommages.

Asphyxie

Au cours d'une activité moyenne, un personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de Tours de Combat égal à sa CON. Les personnages engagés dans des activités légères doublent ce temps, alors que ceux engagés dans des activités ardues diminuent ce temps de moitié.

Une fois que le personnage a dépassé cette durée, il doit effectuer un test d'Endurance à chaque tour avec un malus cumulatif de -10%. S'il échoue, il commence à avaler la substance asphyxiante, ce qui provoque des dommages, une fois par tour, sur la Poitrine.

Substance Asphyxiante

Substance Inhalée	Dommages Subis sur la Poitrine
Eau	1D6
Fumée Epaisse	1D3
Gaz Empoisonné	Le personnage est exposé au poison. Si le gaz est également une fumée épaisse, alors il subit 1D3 points de dommages en plus des effets du poison.
Vide	1D6

Les Points d'Armure ne réduisent pas les dommages de l'Asphyxie. Ces dommages cessent dès que le personnage peut respirer de nouveau. Cependant, il doit effectuer un test d'Endurance pour éviter de vomir ou de chercher son souffle pendant 1D4 Tours de Combat.

Feu, Chaleur & Froid

Un personnage souffre normalement de dommages causés par le feu ou la chaleur sur une partie du corps particulière. Cependant, si un personnage est immergé au milieu de la source de dommages, toutes les parties du corps subissent les dommages causés. Le montant des dommages soufferts par le feu ou la chaleur dépend de son intensité.

Feu et Chaleur

Source	Exemple	Dommages
Flamme	Chandelle	1 point
Large Flamme	Torche	1D4 points
Petit Feu	Feu de camp, feu de cuisson	1D6 points
Grand Feu	Vapeur bouillante, grand feu de joie, pièces en flamme	2D6 points
Brasier	Lave, milieu d'une fournaise	3D6 points

Un personnage qui subit plus de 10 points de dommages, à cause d'un feu, dans des tours consécutifs prend feu et

subit 1D4 points de dommages par tour jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.

Poisons

Chaque type de poison est listé avec les informations suivantes :

Nom : Nom du poison. S'il est magique par nature, ce fait est mentionné ici.
Type : Liste si le poison est ingéré, inhalé ou utilisé avec une arme.
Délai : La durée entre l'absorption du poison et son effet.
Virulence : Nombre compris entre 10 et 100 mesurant la puissance du poison. Certains poisons magiques ont une virulence supérieure. Un personnage doit effectuer un test opposé d'Endurance contre la Virulence du poison afin d'éviter ou réduire les dommages du poison.
Effet : Les points de dommages qui affectent les parties du corps de la victime, bien que ce ne soit pas universel.Certains poisons endorment un personnage pendant un temps. Des poisons plus exotiques ont des effets hallucinogènes, paralysent ou ont une combinaison d'effets. Ces effets débutent après le délai évoqué plus haut.
Durée : Le temps que le poison, s'il est effectif, affectera la victime. Les effets ne peuvent être annulés ou guéris que si le poison est soit neutralisé ou se dissipe dans le corps de la victime. Les pertes de PV ne guérissent pas automatiquement. Elles doivent être traitées à l'aide de la guérison naturelle ou magique.

Poison Réussit, Personnage Echoue

Si le poison réussit son test de Virulence et si le personnage échoue son test d'Endurance, le poison inflige tous ses effets.

Personnage Réussit, Poison Echoue

Si le personnage réussit son test d'Endurance et si le poison échoue son test de Virulence, le poison n'a aucun effet.

Poison et Personnage Réussissent

Celui qui obtient le résultat le plus haut dans son test l'emporte.

Poison et Personnage Echouent

Celui qui obtient le résultat le plus bas dans son test l'emporte.

Maladies

Chaque type de maladie est listé avec les informations suivantes :

Nom : Nom de la maladie. Si elle est magique par nature, ce fait est mentionné ici.
Type : Liste si la maladie est contagieuse ou si elle se propage par contact ou par les airs.
Délai : La durée entre l'incubation de la maladie et se effets. A la fin de ce temps, le personnage devra faire un test de Résistance à la maladie (voir Virulence plus bas).
Virulence : Nombre compris entre 10 et 100 qui mesure la force de la maladie. Certaines maladies magiques ont une plus grande virulence. Un personnage peut effectuer un test d'Endurance opposé au test de Virulence de la maladie afin d'éviter ou diminuer les dommages de la maladie.
Effet : Les points de dommages qui affectent les parties du corps de la victime, bien que ce ne soit pas universel. Certaines maladies peuvent entraîner un malus aux Caractéristiques ou aux compétences. Certaines maladies exotiques ont des effets hallucinogènes, paralysent ou ont une combinaison d'effets. Ces effets débutent après le délai évoqué plus haut.

Les effets de cette maladie ne peuvent être annulés ou guéris à moins que la maladie n'ait été éradiquée ou dissipée dans le corps de la victime. Les pertes de PV causées par la maladie ne guérissent pas automatiquement. Elles doivent être traitées grâce à la guérison magique ou naturelle.

Maladie Réussit, Personnage Echoue

Si la maladie réussit son test de Virulence et si le personnage échoue son test d'Endurance, la maladie inflige tous ses effets.

Personnage Réussit, Maladie Echoue

Si le personnage réussit son test d'Endurance et si la maladie échoue son test de Virulence, la maladie n'a aucun effet.

Maladie et Personnage Réussissent

Celui qui obtient le résultat le plus haut dans son test l'emporte.

Maladie et Personnage Echouent

Celui qui obtient le résultat le plus bas dans son test l'emporte.

Au contraire du poison, les maladies progressent si un personnage ne résiste pas ses effets. Une fois que le premier test opposé de la victime échoue, elle doit effectuer un autre test opposé (Après un temps égal au délai de la maladie).

Si la victime réussit son second test opposé, le pire de la maladie est passé et elle ne souffrira plus de ses effets sauf

la perte de PV après un temps donné (utilisez le délai de la maladie pour déterminer la durée).

Par contre, s'il échoue à ce second test opposé, son état empire. Les effets de la maladie sont appliqués de nouveau au personnage. Après que le délai imposé par la maladie soit expiré, un troisième test opposé est à effectuer et ainsi de suite...

Objets Inanimés

Tous les objets inanimés ont des Points d'Armure et des Points de Vie. A l'exception de circonstances inhabituelles, les attaques sur les objets inanimés réussissent automatiquement – les personnages doivent simplement calculer les dommages infligés.

Les Points d'Armure de l'objet sont déduits normalement des dommages infligés, le reste est appliqué aux PV. Une fois que les PV de l'objet sont réduits à 0, l'objet se brise.

Objets Inanimés

Objet	Points d'Armure	Points de Vie	Modificateur de Force Brute
Chaîne	4	8	–30%
Chaise en bois	2	6	—
Corde	1	3	+0%
Dague	4	4	—
Epée large	4	10	—
Gourdin	2	4	—
Rocher	4	40	—
Mur de Château, section de 2m	5	250	—
Mur de Hutte, section de 2m	2	15	+0%
Palissade en bois, section de 2m	2	5	+10%
Porte de Château	4	120	–40%
Porte de Fer	4	75	–30%
Porte en bois (normale)	2	25	+10%
Porte en bois (renforcée)	3	30	–10%

Les objets inanimés qui bloquent ou restreignent les mouvements des personnages (cordes, portes) ont des scores de FOR. Pour défoncer une porte ou briser des liens, un personnage doit réussir un test d'Athlétisme (Force Brute). Ceci réduit automatiquement les PV de l'objet à 0.

Objets Inanimés et Armes

Utiliser une arme sur un objet inanimé ayant des Points d'Armure supérieurs ou égaux à ceux de l'arme provoque des dommages à la fois sur l'objet et sur l'arme.

Réputation & Renommée

Les exploits héroïques et les atrocités donnent une Réputation au personnage. Les personnages célèbres sont connus à travers toute l'Europe, ils font parler d'eux dans les cours, des récits leurs sont dédiés dans les tavernes et les troubadours chantent leurs exploits. La Réputation est une épée à double tranchant – être célèbre peut leurs donner accès à une cour ou les amener dans des situations qu'ils ne rencontreraient normalement pas mais cela peut également leurs causer des problèmes.

Tous les personnages commencent le jeu avec un score de Réputation égal à 0. La Réputation augmente et décroît selon le lieu où se situe le personnage – remporter une joute en Espanyia ne va pas contribuer à la Réputation d'un chevalier s'il se rend dans la lointaine Istanbul mais lui sera utile à la cour de Mahdrid.

Utilisation de la Réputation

Pour que la Réputation ait un impact sur la vie d'un personnage et sur ses rencontres avec les personnages non joueurs, le personnage doit effectuer un test de Réputation.

La Réputation affecte principalement l'utilisation de la compétence Influence. Elle a également un impact sur des compétences telle que Déguisement. La table des Effets de la Réputation donne des idées générales pour des bonus de compétences basés sur la Réputation des personnages.

Que le personnage reçoive un bonus ou un malus pour son test d'Influence dépend de la nature de sa Réputation et de la personne avec laquelle il traite.

Effets de la Réputation

Réputation	Modificateur aux tests d'Influence	Malus aux tests de Déguisement
1–2	—	–0%
3–5	+5%/–5%	–0%
6–10	+10%/–10%	–5%
11–15	+15%/–15%	–10%
16–20	+15%/–20%	–10%
21–25	+20%/–20%	–15%
26–30	+25%/–25%	–15%
31–40	+30%/–35%	–20%
41–50	+40%/–40%	–25%

Réputation

Circonstance	Modificateur de Réputation[1]
Le personnage est un garçon ou une fille du coin	+1
Le personnage est de niveau Chevronné	+2
Le personnage est de niveau Vétéran	+4
Le personnage est de niveau Maître	+8
Le personnage est de niveau Héros	+15
Par Prouesse	+5
Le personnage est un noble	
Noble local	+8
Noble particulièrement riche	+4
Chef de famille	+4
Le personnage a vaincu / a été vaincu par un ennemi mineur	
Au cours des douze derniers mois	—/–2
Au cours des six derniers mois	—/–4
Le mois dernier	+1/–6
A plus de 100 kilomètres de là	—
Entre 10 et 100 kilomètres de là	—/–2
A moins de 10 kilomètres de là	+1/–1
Le personnage a vaincu / a été vaincu par un ennemi majeur	
Au cours des douze derniers mois	+1/—
Au cours des six derniers mois	+1/–1
Le mois dernier	+2/–1
A plus de 100 kilomètres de là	+1/—
Entre 10 et 100 kilomètres de là	+1/–1
A moins de 10 kilomètres de là	+2/–1
Le personnage a vaincu / a été vaincu par un ennemi mortel	
Au cours des douze derniers mois	+2/—
Au cours des six derniers mois	+2/+1
Le mois dernier	+4/+2
A plus de 100 kilomètres de là	+1/—
Entre 10 et 100 kilomètres de là	+4/+1
A moins de 10 kilomètres de là	+10/+8

Circonstance	Modificateur de Réputation[1]
Le personnage a effectué un acte héroïque ou désintéressé	
Au cours des douze derniers mois	+2
Au cours des six derniers mois	+4
Le mois dernier	+8
A plus de 100 kilomètres de là	—
Entre 10 et 100 kilomètres de là	+2
A moins de 10 kilomètres de là	+4
Le personnage a commit un acte atroce	
Au cours des douze derniers mois	+3
Au cours des six derniers mois	+4
Le mois dernier	+8
A plus de 100 kilomètres de là	—
Entre 10 et 100 kilomètres de là	+4
A moins de 10 kilomètres de là	+8
Devient le chef d'une petite bande de mercenaires ou d'une unité militaire (10 à 100 soldats)	+4
Devient le chef d'une grande bande de mercenaires ou d'une unité militaire (100 à 1.000 soldats)	+10
Est de retour d'une terre lointaine	+4
Devient le souverain d'une petite ville	+1
Devient le souverain d'une grande ville	+2
Devient le souverain d'une petite cité	+5
Devient le souverain d'une grande cité	+10
Devient le souverain d'une nation	+15
Gagne une renommée au cours d'une joute ou d'un tournoi	+4

[1] La plupart de ces modificateurs sont cumulatifs. Si un personnage est de niveau Maître et a récemment vaincu une grande menace dans les environs, il a le droit de cumuler les deux bonus. Cependant, il ne reçoit aucun bonus pour être de niveau Chevronné ou Vétéran – lesquels sont déjà pris en compte dans le bonus de niveau de Maître.

Progression des Aventuriers

A travers l'expérience et l'entraînement, un personnage peut améliorer ses compétences, ses caractéristiques et obtenir de nouveaux pouvoirs. La progression peut être un procédé lent et graduel ou rapide qui peut être forgée au milieu des batailles. Un personnage peut s'être amélioré de deux manières – avec des jets d'amélioration ou avec un entraînement.

Dans un scénario moyen, chaque personnage reçoit 3 jets d'amélioration. Ce nombre peut être modifié si le personnage se comporte d'une piètre manière ou de façon héroïque (résulte en une récompense allant de 1 à 5 jets d'amélioration). Les jets d'amélioration peuvent être utilisés au gré du personnage, même au cours d'un combat. Utiliser un jet d'amélioration est une action instantanée.

Hawkmoon contre RuneQuest

Les joueurs auront noter que les règles de Hawkmoon pour améliorer les personnages sont un peu différentes des règles standards de Runequest. Dans ces dernières, les jets d'améliorations font parti de l'entraînement et de la pratique et non pas au lieu de l'entraînement et de la pratique, pourquoi ce changement ?

Tout simplement, les règles de Runequest sont trop lentes pour le jeu Hawkmoon. La plupart des aventures se situeront dans les années juste avant, pendant et après la conquête granbretonne de l'Europe et la bataille de Londra. En d'autres termes, il n'y a simplement pas assez de temps pour augmenter lentement les compétences. De ce fait, les jets d'améliorations ont été séparés de l'entraînement pour accélérer l'avancement des personnages.

Ainsi, parce que les Points de Héros de Runequest ont été remplacés par les règles du Destin, les jets d'améliorations sont utilisés pour acheter des Prouesses.

D'un autre côté, l'entraînement prend du temps et est plus approprié aux périodes de repos (appelées "temps creux" dans une campagne).

Au fil de ses aventures, le personnage progresse en expérience, apprend de nouvelles compétences ou affûte celles qu'il possède déjà. Pour refléter cette évolution, le Maître du Jeu peut accorder à la fin d'une séance des jets d'amélioration aux Personnages Joueurs

Jets d'Amélioration

Un personnage peut choisir de dépenser 1 jet d'amélioration pour tenter d'augmenter une de ses compétences.

Sélectionnez la compétence à améliorer puis lancez 1D100.

Si le résultat du D100 est *supérieur* au score actuel de la compétence, la compétence augmente d'1D4+1 points.

Si le résultat du D100 est *inférieur ou égal* au score actuel de la compétence, la compétence n'augmente que d'un point.

Il n'y a pas de limite au score que la compétence peut atteindre.

L'**Endurance** et la **Persévérance** fonctionnent quelque peu différemment. Ces compétences n'augmentent que d'un point si le résultat du D100 est *supérieur* au score actuel de la compétence et n'augmentent pas du tout si le résultat du dé est inférieur ou égal au score actuel de la compétence.

Entraînement

La pratique ou la recherche prennent une journée (c'est-à-dire entre 8 et 12 heures entièrement consacrées à l'amélioration de la compétence) par tranche de 10% que le personnage possède dans la compétence. Une fois cette période d'entraînement finie, le personnage peut tenter d'augmenter la compétence en utilisant le même système que le jet d'amélioration.

Pratique

Toutes les compétences peuvent être apprises grâce à la pratique, à l'exception des compétences Connaissance.

Recherche

Les compétences suivantes peuvent être augmentées grâce à la recherche : Artisanat, Connaissance, Evaluer, Ingénierie, Langage, Mécanismes, Médecine, Premiers Soins et tous les sortilèges de Sorcellerie.

Les personnages peuvent appliquer un modificateur de +10% au test de compétence lorsqu'ils tentent d'améliorer une compétence grâce à la recherche. Ceci est ajouté au jet, non pas à la compétence.

Mentors

Un mentor doit avoir un score dans la compétence enseignée égal au moins au double du score de son étudiant dans cette même compétence.

Le mentor doit être à proximité de son étudiant pendant toute la durée de la pratique ou de la recherche. Avant que l'étudiant n'effectue son test de compétence pour augmenter celle-ci, le mentor effectue un test de compétence pour la compétence enseignée.

Si le test de compétence du mentor est un échec, alors l'étudiant effectue son test normalement.

Si le test de compétence du mentor est une réussite, alors l'étudiant effectue son test de compétence et applique un bonus au jet de dés égal à la compétence du mentor /10.

Ceci est ajouté au jet, non pas à la compétence. De plus, si le jet d'amélioration de l'étudiant résulte dans un gain de 1D4+1 points, l'augmentation sera de 1D6+1 point.

Apprendre des Nouvelles Compétences Avancées

Un personnage ne peut apprendre une nouvelle compétence avancée que par la recherche (s'il est possible de le faire et si le personnage dispose du matériel nécessaire) ou grâce à un mentor.

Apprendre une nouvelle compétence Avancée coûte 2 jets d'amélioration. Le personnage gagne immédiatement la nouvelle compétence Avancée avec un score de base déterminé par les Caractéristiques appropriées. Le personnage peut dès lors augmenter la compétence normalement grâce à la pratique ou la recherche.

Améliorer les Caractéristiques

Un personnage peut choisir de dépenser 3 jets d'amélioration pour tenter d'augmenter une Caractéristique d'un point.

Multipliez la Caractéristique à augmenter par cinq puis lancez 1D100.

Si le résultat du D100 est *supérieur* à la Caractéristique multipliée x5, la Caractéristique augmente d'un point.

Si le résultat du D100 est inférieur ou égal à la Caractéristique x5, la Caractéristique n'augmente pas. Cependant, le joueur peut ajouter un point à l'une de ses compétences dont la valeur de base est déterminée, au moins en partie, par la caractéristique que l'on veut améliorer.

Un jet de dés compris entre 96 et 00 résulte toujours d'une augmentation de la Caractéristique.

La TAI ne peut jamais être augmentée avec un jet d'amélioration.

Le score maximum d'une Caractéristique d'un personnage humain est 21. Pour les non humains, le score maximum d'une Caractéristique est égal au score de départ maximum de la Caractéristique plus 3 points.

Prouesses

Afin de gagner une Prouesse, un personnage doit posséder certains critères et dépenser le nombre de jets d'amélioration correspondant.

Amour Légendaire

Critères : POU supérieur ou égal à 12, amour sincère.
Jets d'amélioration : 4

Prouesses

Prouesse	Critères	Jet d'amélioration
Amour Légendaire	POU 12+, Amour Sincère	4
Aura Héroïque	CHA 15+, Influence 90%+	6
Charme Diabolique	CHA 15+, Influence 90%+	4
Choisi par le Destin	Exploit Héroïque	2
Courir sur les Murs	DEX 15+, Acrobatie 90%+	5
Décapitation	FOR 15+, Epée (2M) ou Hache (2M) 90%+	6
Duelliste	Compétence Arme (1M) ou Rapière 90%+	5
Folie des Granbretons	A passé un certain temps en Granbretanne	2
Génie Scientifique	INT 15 ou plus, Mécanismes 50% ou plus, Ingénierie 50% ou plus, trois compétences de Sorcellerie au choix 50% ou plus	6
Immunité aux Maladies	CON 15+, Endurance 70%+	4
Immunité aux Poisons	CON 15+, Endurance 70%+	4
Infatigable	CON 15+, Athlétisme 90%+	4
Joute	FOR 15+, Equitation 90%+, Lance 90%	4
Linguiste	INT 15+, deux compétences Langage non natif 50%+	4
Né sur une Selle	POU 15+, Equitation 90%+	4
Peau d'Ours	CON 15+, Endurance 90%+	5
Savant	INT 15+, 4 compétences Connaissance 50%+	5
Tireur Infaillible	DEX 15+, compétence Arme à Distance 90%+	5
Titan Blindé	FOR 15+, compétence Arme de Combat Rapproché 90%+	4
Toucher Mortel	POU 15+, Arts Martiaux 90%+	6
Transe Meurtrière	CON 15+, compétence Arme de Combat Rapproché 90%+	6

Vous possédez un amour sincère et votre engagement est si fort qu'il transcende les lois du Destin. Vous pouvez transférer jusqu'à cinq Points de Destin de votre propre score de Destin à celui de votre amour, une fois par jour.

Aura Héroïque

Critères : CHA supérieur ou égal à 15, compétence Influence supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 6

Tous les alliés dans un rayon égal, en mètres, à votre CHA reprennent courage grâce à votre présence et gagnent ainsi un bonus égal à votre CHA pour tous les tests d'Endurance ou de Persévérance qu'ils sont appelés à effectuer.

De plus, vous pouvez effectuer une Action de Combat pour encourager vos proches alliés, laquelle nécessite un test d'Influence. Si le test réussit, ils gagnent un bonus égal à votre CHA à toutes leurs compétences d'Arme pour le reste du Tour de Combat.

Charme Diabolique

Critères : CHA supérieur ou égal à 15, compétence Influence supérieure ou égale à 90%
Jets d'amélioration : 4

Vous avez un charme espiègle, audacieux et désarmant auquel il est difficile de résister. Vous pouvez également utiliser la compétence Influence sur vos pires ennemis. Par exemple, vous pouvez essayer d'influencer une personne après avoir tenté de la tuer, en débitant quelque argument élaboré sur le fait que vous avez feint de la blesser pour la protéger d'un complot majeur visant à lui porter atteinte.

Choisi par le Destin

Critères : Doit avoir tout juste accompli un exploit héroïque.
Jets d'amélioration : 2

Vous gagnez un score de Destin égal à la moitié de votre POU. Cette prouesse ne peut être utilisée qu'une seule fois mais peut être rachetée à nouveau.

Courir sur les Murs

Critères : DEX supérieure ou égale à 15, Acrobatie supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 5

Vous pouvez utiliser la Prouesse Courir sur les Murs si vous n'êtes pas Surchargé, Exténué ou Harassé. Vous pouvez effectuer votre Mouvement complet, dans une Action de Combat, le long d'une surface verticale, ce qui vous permet de contourner un obstacle qui en temps normal bloque votre chemin ou de grimper un mur à une vitesse hallucinante. Vous pouvez ainsi courir le long des murs, attaquer un ennemi avec une seconde Action de Combat et toucher de nouveau le sol avec une troisième Action de Combat.

Cependant, vous ne pouvez continuer à vous déplacer, le long d'une surface verticale, de Tours de Combat en Tours de Combat ; vous devez toucher de nouveau le sol (ou un perchoir adéquate) à la fi n de la dernière Action de Combat du Tour de Combat ou tomber au sol.

Décapitation

Critères : FOR supérieure ou égale à 15, compétence Epée (2M) ou Hache (2M) supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 6

Vous ne pouvez utiliser cette prouesse qu'avec une Hache à 2M ou une Epée à 2M et seulement contre un adversaire dont la TAI n'est pas supérieure de plus de 10 points par rapport à la votre.

La Décapitation doit être déclarée avant qu'une attaque précise visant la tête de l'adversaire ne se produise. Toute tentative pour parer ou esquiver cette attaque précise gagne un bonus de +20%. A condition que l'attaque inflige au moins une Blessure Légère, l'attaque est convertie en une Blessure Grave qui décapite la cible.

Duelliste

Critères : Une compétence d'Arme (1M) ou compétence Rapière supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 5

Durant l'utilisation de l'arme choisie, les effets suivants se produisent :

- Vous pouvez parer une attaque supplémentaire par Tour de Combat (en plus du nombre normal de Réactions).
- Vous gagnez un bonus de +10% dans votre compétence d'Arme lorsque vous parez.
- Augmentez les dommages de l'arme de +1.

Folie des Granbretons

Critères : Doit avoir passé un certain temps en Granbretanne, POU supérieur ou égal à 15. Les

Granbretons obtiennent cette prouesse gratuitement quelque soit leur POU.
Jets d'amélioration : 2

Votre absence totale de respect pour la valeur des choses, y compris votre propre vie et la vie des autres, vous permet de risquer votre vie de façon insensée si cela sert vos intérêts. Vous gagnez une réussite automatique dans un test d'Endurance ou de Persévérance, par jour, à l'exception des tests pour résister à la sorcellerie.

Génie Scientifique

Critères : INT supérieure ou égale à 15, compétence Mécanismes supérieure ou égale à 50%, Ingénierie supérieure ou égale à 50%. Trois compétences de sorcellerie supérieures ou égales à 50%.
Jets d'amélioration : 6

Vos recherches dans les arts de la sorcellerie vous ont permis de comprendre les principes de base derrière la sorcellerie au lieu de tout simplement les mémoriser. Le nombre de sortilèges que vous pouvez apprendre n'est plus limité par votre score d'Intelligence.

Immunité aux Maladies

Critères : CON supérieure ou égale à 15, Endurance supérieure ou égale à 70%.
Jets d'amélioration : 4

Vous êtes immunisé contre toutes les maladies naturelles. Les maladies d'origine magique continuent à vous affecter mais vous gagnez un bonus de +20% à vos tests pour leur résister.

Immunité aux Poisons

Critères : CON supérieure ou égale à 15, Endurance supérieure ou égale à 70%.
Jets d'amélioration : 4

Vous êtes immunisé contre tous les poisons habituels. Les poisons d'origine magique continuent à vous affecter mais vous gagnez un bonus de +20% à vos tests pour leur résister.

Infatigable

Critères : CON supérieure ou égale à 15, compétence Athlétisme supérieure ou égale à 90% .
Jets d'amélioration : 4

Vous pouvez accomplir une activité moyenne pendant un nombre de minutes égal à votre CON x 10 avant de souffrir de la Fatigue. La durée entre les tests de Fatigue successifs afin de continuer des activités moyennes est égale, en minutes, à votre CON x 10.

Vous pouvez accomplir une activité ardue pendant un nombre de Tours de Combat égal à votre score de CON, avant de risquer la Fatigue. Le temps entre les tests de Fatigue successifs afin de continuer des activités ardues est égal, en Tours de Combat, à votre score de CON.

Vous récupérez de chaque niveau de Fatigue à la moitié du temps normal (un niveau toutes les deux heures d'activités légères ou une heure de repos complet).

Joute

Critères : FOR supérieure ou égale à 15, compétence Equitation supérieure ou égale à 90%, compétence Lance supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 4

Si vous utilisez la Lance de Cavalerie à dos de cheval, vous pouvez doubler les dommages de votre Modificateur de Dommages et celui de votre monture afin de calculer la Projection. De plus, vous pouvez effectuer un test d'Equitation opposé à celui de votre adversaire si celui-ci utilise sa compétence Equitation afin d'ajouter la TAI de sa monture afin d'éviter une Projection. Si vous réussissez ce test, votre adversaire ne peut ajouter la TAI de sa monture à son propre score.

Linguiste

Critères : INT supérieure ou égale à 15, deux compétences Langages (non natif) supérieures ou égales à 50%.
Jets d'amélioration : 4

Afin de pouvoir utiliser cette Prouesse, vous devez converser avec une personne dans une langue inconnue pendant une heure ou simplement écouter une conversation pendant deux heures ou plus. Vous obtenez alors automatiquement la compétence Langage entendue à son un score de base.

Un jet d'amélioration réussit, lors de l'amélioration d'une compétence Langage, double les points de compétence ainsi gagnés (Lancez 2D4+2 au lieu de 1D4+1).

Né sur une Selle

Critères : POU supérieur ou égal à 15, compétence Equitation supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 4

Lorsque vous êtes à cheval, les effets suivants se produisent :

- Tout malus dans votre compétence Equitation est réduit de –20 %. Par exemple, si les pluies fréquentes et le sol glissant appliquent normalement un malus de –40% au test d'Equitation, ce malus est réduit à –20%.
- Vous pouvez utiliser les compétences Arme (2M), Armes d'Hast et Bâton.
- Vous pouvez traiter les animaux que vous chevauchez comme des montures entraînées au combat.
- Vous pouvez utiliser votre compétence Equitation au lieu de votre compétence Esquive afin d'esquiver.

Peau d'Ours

Critères : CON supérieure ou égale à 15, compétence Endurance supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 5

La prouesse octroie un PA d'armure naturelle sur toutes les parties du corps (peut être cumulé avec l'armure équipée).

Savant

Critères : INT supérieure ou égale à 15, quatre compétences Connaissance supérieures ou égales à 50%.
Jets d'amélioration : 5

Toutes les fois que vous échouez à un test de Connaissance, vous avez le droit d'effectuer un test de Persévérance immédiat (avec les mêmes modificateurs que le test de Connaissance originel) pour savoir si vous vous souvenez d'une bribe d'information sur le sujet en question.

Tireur Infaillible

Critères : DEX supérieure ou égale à 15, une compétence d'Arme à Distance supérieure ou égale à 90% .
Jets d'amélioration : 5

Choisissez une arme à distance (avec un score de compétence d'au moins 90%). Lorsque vous utilisez cette arme, les effets suivants se produisent:

- Augmentez la portée de l'arme de 50%.
- Augmentez les dommages de l'arme de +2 (seulement pour les cibles à portée de l'arme).
- Les attaques précises avec cette arme ne souffrent que d'un malus de –20%.

Titan Blindé

Critères : FOR supérieure ou égale à 15, une compétence d'Arme de Combat Rapproché supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 4

Vous êtes particulièrement apte à vous battre avec une armure lourde. Réduisez le malus de compétence de l'armure de –20%, jusqu'à un minimum de 20%.

Toucher Mortel

Critères : POU supérieur ou égal à 15, compétence Arts Martiaux supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 6

Le Toucher Mortel est déclaré avant qu'une attaque précise ne se produise (le type de l'attaque précise est laissé au choix mais si la cible porte un armure, elle devra être contournée). A condition que l'attaque précise inflige au moins une Blessure Légère, l'attaque est considérée comme un Toucher Mortel. La cible doit immédiatement réussir un test d'Endurance avec un malus de –40% ou mourir.

Transe Meurtrière

Critères : CON supérieure ou égale à 15, toute compétence d'Arme de Combat Rapproché supérieure ou égale à 90%.
Jets d'amélioration : 6

Vous pouvez entrer dans une Transe Meurtrière en utilisant une Action de Combat. Pendant la Transe, les effets suivants se produisent :

- Votre FOR et votre TAI augmentent toutes deux de cinq points mais seulement dans le but de déterminer vos Modificateurs de Dommages.
- Tous vos tests d'Arme de Combat Rapproché, y compris Bagarre et Arts Martiaux, reçoivent un bonus de +50%.
- Tous vos tests de Persévérance et d'Endurance reçoivent un bonus de +50%.
- Vous ne pouvez parer, esquiver ou vous mettre à couvert.

Vous pouvez rester dans cette Transe pendant un nombre de tours égal à votre CON. En sortant d'une Transe Meurtrière, vous gagnez automatiquement 3 niveaux de Fatigue.

Science & Sorcellerie

Des siècles avant le Tragique Millénaire, les peuples de la Terre utilisaient la magie. Ils construisaient des machines de lumière et des cités de cristal. Ils ouvraient des portes vers d'autres dimensions, conjuraient la matière et l'énergie du néant, transformaient les bêtes en hommes et les hommes en dieux. Ils voyageaient parmi les étoiles et établissaient leurs demeures sur d'autres mondes. Tout ceci n'était que science, bien sûr, mais une science si avancée et si puissante qu'elle s'apparentait au surnaturel.

Des siècles après le Tragique Millénaire, la majorité de cette science a été perdue et elle est une fois de plus confondue avec la magie – non pas seulement parce qu'elle est puissante mais parce qu'elle est peu comprise. Un érudit peut avoir un fragment de connaissance – une formule, la façon d'activer une machine particulière, une rime incompréhensible – mais il ne peut faire de liens entre ces données disparates. La science, alors, devint sorcellerie, un art occulte, transmit de maître en apprenti, dont les secrets sont jalousement gardés sous forme de grimoires ou de manuscrits.

La sorcellerie scientifique utilise deux types de 'sortilèges' distincts. Ces sortilèges ne sont pas des pouvoirs surnaturels (bien que dans certains cas, nul ne peut faire de distinction). Un sortilège est une formule scientifique particulière connue d'une personne et que cette dernière peut activer.

Avant qu'un sortilège ne puisse être lancé grâce à la Sorcellerie, le procédé suivant doit être appliqué :

- Le personnage doit tout d'abord apprendre le sortilège grâce à la recherche. Afin d'apprendre un sortilège, le personnage doit posséder le sortilège sous une forme écrite ou l'apprendre auprès d'un mentor.

- Chaque sortilège est gouverné par une compétence de Sorcellerie distincte. La compétence d'un sortilège particulier est automatiquement acquise (à son score de base) lorsque le sortilège est appris la première fois. Cette compétence peut être améliorée normalement avec des jets d'amélioration.

- Le sortilège liste les critères nécessaires à son utilisation. Par exemple, un sortilège utilisé pour la construction d'une machine peut avoir besoin d'un laboratoire ; un autre peut demander un certain niveau dans une connaissance particulière avant qu'il ne puisse être compris.

- Une fois appris, un personnage peut jeter le sortilège :

- Pour jeter un sortilège, un personnage effectue un test de compétence, correspondant au sortilège en question. Par exemple, un sorcier qui lance le sortilège Immobilise effectue un test de compétence Immobilise.

- Les sorciers sont capables de manipuler leur magie et ainsi d'augmenter l'efficacité d'une formule. Chaque sortilège possède sa portée de base, sa durée et ainsi de suite. En dépensant plus de temps et d'énergie à l'étude du sortilège, le personnage peut réduire le temps d'incantation ou augmenter ses effets.

- **Artefacts :** ces sortilèges produisent des Artefacts et des machines. Une fois construit, l'Artefact peut être utilisé de façon illimitée. Dans ce cas, la compétence de sortilège du personnage est également utilisée pour faire fonctionner l'objet. Par exemple, le sortilège Machine du Joyau Noir permet au sorcier de fabriquer la toile qui va façonner le redoutable Joyau Noir. Une foi cette toile fabriquée, le personnage peut utiliser la compétence Machine du Joyau Noir afin d'implanter les joyaux sur ses victimes ou de redonner la vie au joyau afin de détruire un ennemi. Lorsque la machine est utilisée de nouveau, le coût et le temps d'incantation du sortilège sont grandement réduits ; souvent, ils sont réduits à zéro. Certains Artefacts sont utilisés avec d'autres compétences ; par exemple, un sorcier peut connaître un sortilège pour construire une pièce d'artillerie projetant un rayon d'énergie noire contre un ennemi et l'aveugler. Une fois ce sortilège jeté et la machine finie, la pièce d'artillerie peut être utilisée avec la compétence

Artillerie. L'utilisateur n'a pas besoin de connaître le fonctionnement de l'arme pour la faire marcher.

Apprendre la Sorcellerie

Apprendre la Sorcellerie demande un effort de volonté, d'intelligence et de recherche. Pour être considéré comme un sorcier, un personnage n'a besoin d'apprendre qu'un seul sortilège. Les nouveaux sortilèges sont enseignés par un mentor ou découvert grâce à la recherche. Dans tous les cas, traitez l sortilège comme une nouvelle Compétence Avancée qui doit être apprise. L'apprentissage d'un sortilège coûte 2 jets d'amélioration. Une fois appris, le personnage gagne la compétence spécifique du sortilège (à son score de base). Cette compétence est augmentée normalement grâce à des jets d'amélioration mais aussi grâce à la pratique et la recherche.

Un sorcier ne peut connaître qu'un nombre maximum de sortilèges égal à sa Caractéristique INT. Les sorciers futés utilisent des manuscrits pour étendre leur connaissance effective (voir Manuscrits plus loin).

(Sortilège Spécifique) (INT+POU)

Cette compétence permet au sorcier de jeter un sortilège spécifique avec ses paramètres de base. De nombreux sortilèges partagent les mêmes paramètres de base : ils ont une Magnitude de 1, une Durée égale, en tours, au POU du sorcier, une Portée égale, en mètres, au POU du sorcier et ne peuvent affecter qu'une seule cible. Utiliser des Points de Concentration permet d'augmenter la puissance d'un sortilège au delà de ses paramètres de base.

Décrire la Sorcellerie

La plupart des sortilèges listés ici prennent plusieurs formes. Le sortilège Augmenter (Force), par exemple, ne décrit pas comment il accroit la FOR du personnage, aussi le joueur décrit son propre style de sorcellerie. Est-ce qu'il concocte une potion de Force avec des herbes sauvages et du sang de taureau ou est-ce qu'il utilise un mélange chimique synthétique ? Peut-être équipe-t-il celui qui bénéficie du sortilège avec un cable électrique stimulant les muscles pour augmenter sa force ou encore utilise-t-il une ancienne technique perdue d'Arts Martiaux qui concentre la puissance du corps. Chaque sortilège est une portion de savoir, un débris du navire de connaissance flottant sur une mer d'ignorance. C'est au joueur de déterminer l'apparence du sortilège.

Utilisation de la Sorcellerie

Oladahn dansait d'un pied sur l'autre, comme terrorisé, murmurant à lui-même. Hawkmoon posa les yeux tour à tour sur lui puis sur le brigand, se demandant s'il avait assez de temps pour s'élancer à l'arrière de la caverne et récupérer son épée. A présent, le chant d'Oladahn se faisait plus fort et Rekner s'arrêta, son sourire se figea et ses yeux perdirent de leur vivacité tandis qu'Oladahn ne le quittait pas des yeux. Soudain le petit homme leva une main, pointant l'homme du doigt et prononça d'une voix glacée "Dors, Rekner !"
Rekner s'écroula au sol et ses hommes poussèrent un juron. Ils avancèrent de quelques pas puis s'arrêtèrent car Oladahn gardait sa main levée. "Prenez garde à mon pouvoir, vermines, car Oladahn est le fils d'un sorcier."
– Le Joyau Noir

Certains sortilèges sont lancés avec seulement les mains et la voix, et dépendent des techniques d'hypnose et du conditionnement culturel. D'autres nécessitent l'utilisation d'une machine, d'un talisman ou d'un élément spécifique afin de fonctionner. D'autres encore nécessitent du sorcier qu'il passe des jours, voire des années, à travailler dans un laboratoire ou une fonderie pour compléter un énorme travail. Tous utilisent les mêmes mécanismes standards : le sorcier effectue un test de compétence en utilisant la compétence de Sorcellerie correspondante.

Si le temps d'incantation d'un sortilège est mesuré en tours ou en Actions de Combat, alors le personnage ne peut rien faire d'autre que d'attendre de jeter le sortilège. Si le temps d'incantation est mesuré en minutes, en jours ou en une quelconque unité de temps, alors le personnage peut abandonner le sortilège pendant un temps et y retourner plus tard, sans malus.

Si le test est réussit, le sortilège prend effet.

Si le test échoue, le sortilège n'a aucun effet.

Points de Concentration

"Que veux-tu ? Je n'ai pas de temps à perdre en discussion !"
"Nous nous demandions quel progrès vous avez fait, Baron", rugit Meliadus par dessus le bruit d'ébullition.
Taragorm posa les yeux sur l'enchevêtrement de tubes et de câbles d'où provenaient chaleur, vacarme et puanteur… "J'espère que Kalan n'a pas perdu la tête", lança Taragorm sur un ton glacé, "car s'il l'a perdu, cette chose pourrait bien nous détruire".
"Ou ne rien détruire du tout", dit Meliadus sur un ton sarcastique.
– Le Bâton Runique



Les sorciers ont pour habitude de s'investir dans leur travail, et pour de bonnes raisons, car la concentration demandée par une science complexe est considérable. La capacité d'un personnage à se concentrer dans la sorcellerie est mesurée par son score de POU. Un personnage possède un nombre de Point de Concentration égal à son POU. Lorsqu'il jette un sortilège, il peut allouer un certain nombre de Points de Concentration à ce sortilège. Ces points peuvent être utilisés pour modifier le sortilège (voir ci-dessous) ou pour donner au personnage un bonus pour lancer le sortilège, lorsqu'il effectue son test de Sorcellerie. Chaque Point de Concentration dédié donne un bonus de +5% à la compétence du personnage. Lorsque le sortilège est finalement lancé (qu'il soit réussit ou non) alors tous les Points de Concentration sont dépensés.

Un personnage récupère les Points de Concentration dépensés après une nuit de repos. Du fait que certains sortilèges ont un temps d'incantation mesuré en années et que les Points de Concentration sont dédiés lorsqu'un personnage commence à jeter un sort, un sorcier engagé dans un projet à long terme peut se retrouver avec la majorité de ses Points de Concentration – et sa santé mentale – investis dans le sortilège pendant des semaines, voire des années. Un personnage peut investir des points une fois qu'il a commencé à lancer un sortilège ; les coûts en Points de Concentration sont cependant doublés.

Manipulation d'un Sortilège

Un sorcier peut modifier un sortilège de plusieurs manières. Dans tous les cas, une modification est apportée au test de compétence final du sorcier. Modifier un sortilège coûte des Points de Concentration.

Magnitude : Elle mesure la force innée d'un effet particulier. Elle est utilisée lorsqu'un sorcier rival tente de contrer votre sorcellerie. Elle détermine également l'efficacité de sortilèges aux effets variés ; par exemple, si un sortilège produit un explosif alors la Magnitude du sortilège détermine le montant des dommages causés par l'explosion. Si la Magnitude d'un sortilège ne modifie pas ses effets, alors l'augmentation d'un sortilège n'est utile que pour contrer une autre sorcellerie.

Si un sortilège n'est pas amplifié, il possède, par défaut, une Magnitude de 1.

Durée du Sortilège Allongée : Cette modification permet au sorcier d'augmenter la durée d'un sortilège. Si la modification n'est pas appliquée au sortilège lorsqu'il est lancé, celui-ci aura, par défaut, la durée spécifiée dans sa description. Si la modification est appliquée, multipliez la durée du sortilège par la valeur listée dans la table. Un sortilège avec la Durée Instantané ne peut être prolongé.

Augmentation de la Portée : Cette modification permet d'augmenter la portée d'un sortilège. A condition que le résultat soit un succès, la portée du sortilège est accrue. Si la modification n'est pas appliquée au sortilège lorsqu'il est lancé, celui-ci utilisera, par défaut, la portée spécifiée dans sa description. Si la modification est appliquée, multipliez la portée du sortilège par la valeur listée dans la table. Certains sortilèges particuliers peuvent s'écarter de cette valeur par défaut.

Cibles Multiples : Cette modification permet au sorcier d'augmenter le nombre de cibles d'un sortilège. Le nombre maximum de cibles affectées par un sortilège est indiqué dans la table Manipuler des Sortilèges. La plupart des effets ne concernent qu'une seule cible. Si cette modification ne peut être appliquée, ce fait sera noté dans la description du sortilège.

Si le personnage est capable d'affecter 5, 10, 15 ou 20 cibles, il peut choisir d'obtenir un effet sur un rayon de 5m, 10m, 15m ou 20m au lieu de sélectionner des cibles.

Réduction du Temps d'Incantation : Cette modification permet de réduire le temps d'incantation d'un sortilège. Le temps d'incantation d'un sortilège ne peut être réduit au dessous d'une Action de Combat par cette modification. Souvenez-vous que 12 tours constituent une minute (chaque tour durant 5 secondes).

Réduction de la Résistance : Chaque Point de Concentration investit donne un malus de –10% à toutes les tentatives de Résistance.

Manipuler des Sortilèges

Points de Concentration Investis	Magnitude	Durée	Portée	Cibles	Temps d'Incantation
0	1	+0%	+0%	1	Normal
1	2	+10%	+10%	2	–10%
2	3	+20%	+20%	3	–20%
3	4	+30%	+30%	4	–30%
4	5	+40%	+40%	5 ou rayon de 5m	–40%
5	6	+50%	+50%	6	–50%
6	7	+60%	+60%	7	–55%
7	8	+70%	+70%	8	–60%
8	9	+80%	+80%	9	–65%
9	10	+90%	+90%	10 ou rayon de 10m	–70%
10	11	+100%	+100%	11	–75%
11	12	+110%	+110%	12	–77%
12	13	+120%	+120%	13	–80%
13	14	+130%	+130%	14	–83%
14	15	+140%	+140%	15 ou rayon de 15m	–85%
15	16	+150%	+150%	16	–88%
16	17	+160%	+160%	17	–90%
17	18	+170%	+170%	18	–92%
18	19	+180%	+180%	19	–94%
19	20	+190%	+190%	20 ou rayon de 20m	–95%

Combinaison : Cette modification permet de combiner les effets de plusieurs sortilèges en une seule incantation pour qu'ils affectent une cible simultanément. La combinaison est l'un des plus puissants aspects de la sorcellerie car elle permet à un sorcier expert d'utiliser judicieusement ses Points de Concentration et d'obtenir de multiples effets sur une courte période de temps.

- Un sortilège ne peut être combiné avec lui-même. Seuls des sortilèges différents peuvent être combinés.
- Les sortilèges ont tous la ou les mêmes cibles.
- Le temps d'incantation des sortilèges combinés est toujours égal au temps d'incantation du plus long de sortilèges combinés.
- Toutes les compétences impliquées dans un lancer de sortilège souffrent d'un malus de –10% par sortilège, avec un malus minimum de –20%, car les sortilèges combinés contiennent au moins deux sortilèges.
- Tout effet de manipulation de sortilèges combinés est appliqué à chacun des sortilèges.
- Même si les sortilèges sont lancés de façon simultanée, il est tout à fait possible qu'un sortilège réussisse tandis que les autres échouent.

Modificateurs de Sortilèges

Les modificateurs suivants peuvent être appliqués :

Situation	Modificateur[1]
Sorcier rendu muet ou silencieux	Echec Automatique[1]
Sorcier est entravé	–30%
Sorcier est couché	–20%
Sorcier est sur un sol instable	–20%
Cible partiellement obscurcie	–20%[2]
Cible très peu visible	–40%[2]
Cible non visible	Echec Automatique
Sorcier jette deux ou plusieurs sortilèges de manière simultanée (en utilisant la combinaison)	–10% par sortilège

[1] Ces modificateurs sont cumulatifs – un sorcier au sol, jetant un sortilège sur une cible partiellement obscurcie, réduit sa compétence de –40%.
[2] Ces modificateurs ne sont appliqués que si le sortilège affecte une cible autre que le sorcier, sa localisation immédiate, ses affaires ou un objet/individu touché.

Obtenir une Réussite Critique

Si le test de lancement de sortilège est une Réussite Critique, comparé à la compétence spécifique du sortilège, toute tentative de Résistance ou de contrer un sortilège souffre d'un malus de –10%.

Obtenir un Echec Absolu

Si le test d'un lancer de sortilège est un Echec Absolu, non seulement le sortilège échoue mais quelque chose de terrible se produit. La tentative de mélange d'une potion produit un nuage de gaz empoisonné ou un engin expérimental explose dans le laboratoire du sorcier.

Temps d'Incantation

Aucune autre Action de Combat ne peut être entreprise pendant le lancer d'un sortilège. Cependant, le personnage peut se déplacer jusqu'à la moitié de son Mouvement tandis qu'il jette un sortilège.

Lancer des sortilèges plus complexes prend plus de temps tandis que le personnage cherche à mieux les contrôler. De tels sortilèges auront toujours le trait Temps d'Incantation (X), où X correspond au nombre d'Actions de Combat, de tours, de minutes ou autres périodes de temps, nécessaires pour lancer un sortilège.

L'effet d'un sortilège ne se produit qu'à la fin de la dernière Action de Combat dévolue au lancer de sortilège. Les ennemis adjacents peuvent effectués des attaques gratuites contre le sorcier durant chaque Action de Combat passée à lancer un sortilège.

Les distractions et les attaques subies par le sorcier, pendant qu'il jette un sortilège, vont soit ruiner le sortilège (si le sorcier est aveuglé ou laisse tomber un objet dont il a besoin, ou encore souffre d'une Blessure Sérieuse ou Grave), soit nécessiter des tests de Persévérance, pour qu'il puisse maintenir sa concentration sur le sortilège.

Exemple de Lancer de Sortilège

Oladahn et Hawkmoon sont menacés par des bandits. Aucun d'eux n'est armé, aussi Oladahn décide d'utiliser un sortilège rare appris dans les livres de son père – l sortilège Dominer (Humain). Oladahn a un score de 60% dans celui-ci. Ce sortilège de base possède un temps d'incantation de 30 secondes et affecte une seule cible. Le sortilège de base a une portée égale au POU d'Oladahn. Oladahn a un POU de 16, les bandits sont donc à portée.

Si Oladahn le désire, il pourrait tout simplement chanter pendant 30 secondes afin de lancer le sortilège, avec une chance de réussite de 60%, mais il est plus que probable que les bandits vont l'attaquer avant qu'il ne puisse finir son incantation. Il a besoin d'utiliser des Points de Concentration afin d'améliorer son incantation. Il n'a eu recours à aucune autre sorcellerie au cours de la journée, ainsi il a accès à la totalité des points, égal à son POU de 16.

Il investit 5 points pour réduire le temps d'incantation de 30 à 15 secondes (3 tours). Il songe à augmenter le nombre de cibles du sortilège mais décide de se concentrer sur le chef, en espérant que les bandits seront terrifiés par la vision de leur chef sous l'influence de la sorcellerie. Afin de s'assurer que le bandit va tomber sous le sortilège, il investit 3 Points de Concentration pour une Réduction de la Résistance, donnant à sa cible un malus de –30% à sa tentative de Résistance. Enfin, il investit ses 8 Points de Concentration restants pour augmenter la chance de réussite de son sortilège. Chaque point investit donne un bonus de +5% à son incantation (8 points donnent à Oladahn un bonus de +40% à sa compétence de base de 60%, ainsi il a 100% de chance de lancer un sortilège avec succès).

Trois tours après, le sortilège est lancé. Oladahn obtient un 29 avec les dés et réussit. Le sortilège possède le trait Résiste (Persévérance), aussi le chef des bandits peut effectuer un test de Persévérance (il a 40%), moins les 30% de la modification Réduction de la Résistance. Avec une compétence effective de 10%, il lance les dés et échoue. Le sortilège prend effet et Oladahn peut maintenant commander le bandit.

La durée de base d'un sortilège est égale au POU du sorcier, ainsi le bandit est la marionnette d'Oladahn pendant les 16 prochains tours.

Travaux Combinés

Plusieurs sorciers peuvent travailler sur un projet unique en utilisant les règles de l'Assistance (voir page 50). Cependant, tout sorcier supplémentaire ne peut qu'investir un nombre de Points de Concentration égal au bonus offert

par son assistance. Par exemple, quatre membres de l'ordre du Serpent assistent le Baron Kalan dans la fabrication du canon acide. Chacun a un score de compétence Canon Acide de 20% et ajoute un bonus de +2% aux tests de compétence du Baron. Ils peuvent investir un maximum de deux Points de Concentration chacun.

Folie & Dégénérescence

Un sorcier obsédé peut sacrifier de façon permanente sa santé physique et mentale à son travail. Un personnage peut convertir des points de CON et de CHA en Points de Concentration, à raison d'un point pour un point.

Manuscrit

La connaissance magique d'un sorcier est limitée par son score d'Intelligence – il ne peut apprendre qu'un nombre de sortilèges égal à son score d'Intelligence. Afin de contourner cette limite, des manuscrits sont utilisés. Un manuscrit est un livre qui contient un sortilège particulier. Chaque manuscrit possède un pourcentage correspondant au niveau de la compétence contenue dans le manuscrit. Par exemple, un livre peut contenir le sortilège Machine du Joyau Noir – 50%. Tant que le sorcier a accès au manuscrit, il peut lancer le sortilège comme s'il possédait le pourcentage indiqué. Il peut aussi apprendre le sortilège, s'il le désire, afin de pouvoir le lancer sans avoir recours au manuscrit.

Chaque manuscrit possède un certain nombre de Connaissances requises associées avec celui-ci – le personnage doit posséder l'ensemble de ces Connaissances, au niveau indiqué, avant de pouvoir utiliser le manuscrit. Par exemple, le manuscrit de la Machine du Joyau Noir nécessite 40% en Connaissance (Animal), 80 % en Médecine et 80% en Ingénierie, ainsi que 80% ou plus dans le Langage utilisé dans le manuscrit.

Descriptions des Sortilèges

Les traits utilisés par les sortilèges sont détaillés ci-dessous.

Temps d'Incantation (X) : Le lancer d'un sortilège nécessite cette période de temps.
Concentration : Les effets du sortilège restent effectifs tant que le personnage se concentre sur celui-ci. Le fait de se concentrer sur un sortilège est identique au fait de lancer un sortilège (le sorcier continue d'agiter ses mains, de chanter et d'ignorer les distractions). Ce trait remplace par défaut la Durée du sortilège.
Instantané : Les effets du sortilège sont instantanés. Le sortilège disparaît ensuite. Ce trait remplace par défaut la Durée du sortilège.
Permanent : Les effets du sortilège restent actifs jusqu'à ce qu'ils soient dispersés ou annulés. Ce trait remplace par défaut la Durée du sortilège.
Résiste (Esquive/Persévérance/Endurance) : Les effets du sortilège ne se produisent pas de façon automatique. La cible peut effectuer un test d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance (spécifié par le sortilège) afin d'éviter les effets du sortilège. Résiste (Esquive) nécessite de la cible qu'elle soit capable d'utiliser des Réactions afin d'esquiver. Dans le cas d'un sortilège ayant une zone d'effet, le trait Résiste (Esquive) nécessite de la cible qu'elle se mette à couvert avant de pouvoir réduire les effets du sortilège.
Toucher : Le sortilège de Toucher nécessite du personnage qu'il touche sa cible afin que les effets du sortilège se produisent. Le sorcier doit rester en contact physique avec la cible pendant toute la durée de l'incantation. Ce trait remplace par défaut la Portée du sortilège.
Evènement : Ce sortilège reste dormant jusqu'à ce que l'évènement indiqué dans la description se produise. Le sortilège prend alors effet et disparaît. Si aucun évènement n'est indiqué, le sorcier peut déclencher le sortilège à volonté.
Critères : Le sortilège nécessite des composants ou des instruments quelconques.
Consommation : le sortilège consomme des composants ou des objets. Souvent, le coût des composants est listé en pièces d'argent (pa). Si le sortilège échoue, les composants n'en restent pas moins consommés.
Artefact : Le sortilège crée un artefact. Les Artefacts n'ont qu'une seule cible et ce nombre ne peut être modifié.

Par Défaut : Si une valeur n'est pas listée, le sortilège a une Magnitude de 1, une Portée, en mètres, égale au POU du sorcier et une Durée, en tours, égale au POU du sorcier.

Critères

Aucun : Le sortilège peut être lancé sans instruments.

Accessoires de Sorcellerie : Le sortilège nécessite des outils ou des instruments que le personnage transporte sur lui. Les accessoires de sorcellerie coûtent 50 pièces d'argent par sortilège connu du sorcier et n'ont besoin d'être achetés qu'une seule fois.

Etabli : Le sortilège nécessite l'accès à un établi, une cuisine ou tout autre endroit où le sorcier peut

travailler avec des outils de base. La construction d'un établi coûte 2.000 pièces d'argent et 100 pièces d'argent supplémentaires pour l'achat de composants et de matériaux.

Laboratoire : Le sortilège nécessite un laboratoire bien équipé, rempli de cuves de produits chimiques, de machines anciennes, d'outils de chirurgie, de générateurs bruyants et ainsi de suite. La construction d'un laboratoire coûte 200.000 pièces d'argent et 1.000 pièces d'argent supplémentaires, par an, en composants et en matériaux.

Grand Laboratoire : Ce sortilège nécessite l'accès à de grands laboratoires scientifiques situés dans seulement une poignée d'endroits en Europe, tel que le Palais du Temps ou le Temple du Serpent à Londra. La construction d'un grand laboratoire coûte au moins 5.000.000 pièces d'argent et 50.000 pièces d'argent supplémentaires, par an, en composants et en matériaux.

Les sortilèges qui nécessitent un établi ou un équipement plus complexe doivent être lancés sur les lieux mêmes. Cependant, certains sortilèges ont un Evènement comme mot clé, ce qui permet au sorcier de lancer le sortilège à l'avance en laboratoire puis de le déclencher au besoin.

Acide

Temps d'Incantation 5 Minutes, Toucher, Nécessite Etabli

Le sortilège Acide crée un acide puissant qui ronge la chair, le métal, la pierre et presque toute autre substance. L'acide provoque un nombre de dommages égal, par tour de contact, à sa Magnitude. L'acide peut être nettoyé avec de l'eau ou un liquide similaire mais il continue à ronger la matière pendant toute la durée du sortilège.

Agonie

Temps d'Incantation 10 Minutes, Concentration, Résiste (Persévérance), Nécessite Laboratoire

En lançant Agonie, le sorcier fait subir une intense douleur à la victime du sortilège. La victime souffre d'un malus de –80% à toutes ses actions tant qu'elle est soumise au sortilège. Le sorcier peut choisir à volonté d'arrêter et de recommencer à infliger la douleur, tant qu'il se concentre sur le sortilège.

Animer (Substance)

Temps d'Incantation 30 Minutes, Concentration, Nécessite Laboratoire, Evènement

Ce sortilège permet au sorcier d'animer la substance indiquée, à raison d'un point de TAI par point de Magnitude. Le sorcier peut la faire se déplacer et agir de façon maladroite (Mouvement d'1m par 3 points de Magnitude).

Le pourcentage de chance que l'objet animé réussisse une action physique est égal au propre pourcentage de chance du sorcier d'effectuer l'action, divisé par deux (avant tout modificateur). Si le sortilège est combiné avec le sortilège sortilège Former (Substance) approprié (grâce à l'application de la manipulation (Combinaison)), le sorcier peut manipuler plus précisément l'objet. Dans ce cas, l'objet animé utilise les scores de compétences du sorcier pour ses activités physiques.

Ce sortilège ne peut être utilisé que sur une matière inanimée.

Augmenter (Caractéristique)

Temps d'Incantation 10 Minutes, Durée POU en minutes, Touché, Nécessite Etabli

Il existe en fait sept sortilèges Augmenter, un pour chacune des Caractéristiques. Le sortilège est essentiellement l'inverse du sortilège Diminuer et permet au sorcier d'appliquer un bonus temporaire à la Caractéristique spécifiée, égal à la Magnitude du sortilège. Une créature doit posséder la Caractéristique en question pour quelle soit affectée par le sortilège.

Augmenter les Dommages

Temps d'Incantation 2 Minutes, Toucher, Nécessite Etabli

Ce sortilège peut être lancé sur toute arme ayant un ENC de 5 ou moins. Chaque point de Magnitude ajoute un point aux dommage de l'arme (le sortilège de base augmente les dommages d'une hachette de 1D6 à 1D6+1 points de dommages, par exemple).

Barrière Fantôme

Temps d'Incantation 6 Heures, Permanent

Ceux qui ne comprennent pas la sorcellerie la craignent. Une Barrière Fantôme n'a pas de pouvoir inné mais c'est une puissante barrière psychologique. Face à une Barrière Fantôme, un personnage doit effectuer un test de Persévérance, opposé à la Magnitude du sortilège x 5 afin de franchir cette barrière. Un personnage peut cependant continuer d'effectuer des jets de dés jusqu'à ce qu'il réussisse. Les Barrières Fantômes ralentissent grandement

les intrus. Chaque sortilège de Barrière Fantôme crée une barrière de dimension égale au POU du sorcier.

Boomerang

Temps d'Incantation 2 Actions de Combat, Nécessite Accessoires.

Ce sortilège protège le sorcier contre une magie hostile et a une chance de renvoyer la magie vers l'assaillant.

Boomerang n'affecte que les sortilèges qui possèdent le trait Résiste et ont pour cible le sorcier. Les sortilèges peuvent affecter normalement le personnage protégé mais s'il résiste, les sortilèges sont renvoyés vers celui qui les a lancé, à condition que leur Magnitude ne soit pas supérieure à celle du sortilège Boomerang.

Brillance

Temps d'Incantation 1 Action de Combat, Nécessite Accessoires

Ce sortilège fait apparaître un point de lumière brillante sur une surface solide. Le sortilège crée une zone de lumière d'un mètre de rayon, fournissant le même éclairage qu'une chandelle. Chaque point de Magnitude supplémentaire augmente le rayon d'un mètre. A la Magnitude 3, la lumière équivaut à celle d'une torche. A la Magnitude 5, elle équivaut à celle d'un feu de camp et à la Magnitude 10, à celle d'un feu de joie.

Ce sortilège peut être lancé sur les yeux d'un ennemi, s'il est combiné avec la manipulation (Portée). Dans ce cas, il gagne le trait Résiste (Esquive). Si la cible échoue dans sa tentative de résistance, elle subit un malus à tous ses tests d'Attaque, de Parade et d'Esquive, ainsi qu'à toutes les compétences qui dépendent de la vision, égal à cinq fois la Magnitude du sortilège, jusqu'à ce que le sortilège prenne fin ou se dissipe.

Brouillage

Temps d'Incantation 10 Minutes, Nécessite Accessoires

Ce sortilège oppose sa Magnitude contre la Magnitude du sortilège lancé sur le sorcier. Si la Magnitude du sortilège Brouillage est supérieure à celle du sortilège lancé sur le sorcier, ce dernier n'a aucun effet. Au contraire, si la Magnitude du sortilège est supérieure ou égale à la Magnitude du sortilège Brouillage, alors le sortilège affecte la victime normalement.



Contrairement à de nombreux sortilèges de protection, Brouillage reste en place pendant tout le temps de sa Durée – les sortilèges qui réussissent à franchir celui-ci ne le font pas disparaître. Cependant, il ne fait pas non plus de différence entre les sortilèges lancés. Un ami qui tente de guérir, de façon magique, une personne affectée par le sortilège Brouillage devra réussir à passer au travers de celui-ci afin de pouvoir lancer avec succès un sortilège de guérison.

Clone

Temps d'Incantation 1 Année, Toucher, Nécessite Laboratoire, Consomme Echantillon

Ce sortilège fait croître la copie d'une créature vivante dans une cuve. Le sorcier doit posséder un échantillon de matériel génétique (goûte de sang ou morceau de peau). Le clone peut être artificiellement vieilli jusqu'à un point précis dans la durée de vie de la créature. Le clone a la même apparence et les mêmes scores de caractéristiques que la créature originale mais ne possède pas ses souvenirs ni ses compétences. Il peut avoir quelques bribes de souvenirs et ainsi possède toutes les compétences avancées de l'original, au score de base.

Concentration du Sorcier

Temps d'Incantation 10 Minutes, Durée un test de compétence.

Ce sortilège permet au sorcier de concentrer son pouvoir mental sur une tâche particulière. Une fois le sortilège lancé, le sorcier peut dépenser des Points de Concentration sur un unique test de compétence basé sur l'Intelligence.

Diminuer (Caractéristique)

Temps d'Incantation 30 Secondes, Résiste (Persévérance/ Endurance), Toucher, Nécessite Accessoires

Il existe sept sortilèges Diminuer, un pour chacune des Caractéristiques. Le sortilège applique un malus temporaire à la Caractéristique spécifiée, égal à la Magnitude du sortilège. Ce malus ne peut réduire une Caractéristique au dessous de un. Une créature doit posséder la Caractéristique en question pour quelle soit affectée par le sortilège.

L'Endurance sert à résister aux sortilèges Diminuer (FOR, DEX, CON et TAI). La Persévérance sert à résister aux sortilèges Diminuer (INT, POU et CHA).

Toutes les utilisations de ce sortilège ne sont pas forcément mauvaises. Les voleurs et autres scélérats souvent apprécient l'utilisation du sortilège Diminuer (TAI) car il accroît leurs chances de passer dans les endroits restreints…

Dominer (Espèce)

Temps d'Incantation 30 Secondes, Résiste (Persévérance)

Ce sortilège permet au sorcier de gagner le contrôle d'une créature appartenant à l'espèce spécifiée. Si la cible échoue dans sa tentative pour résister au sortilège, elle doit obéir aux ordres du sorcier pendant la durée du sortilège. Le sorcier doit être capable de donner des ordres clairs et précis, par la voix ou par le geste. Si le sorcier ne peut communiquer alors la cible devient tout simplement inerte et placide jusqu'à ce que le sortilège prenne fin.

Drogue de Résurrection

Temps d'Incantation 1 jour par point de Magnitude, Instantané, Toucher, Nécessite Laboratoire

Un sorcier peut ressusciter les morts grâce à ce sortilège. Le corps doit être relativement intact pour que le sortilège réussisse ; la poitrine, la tête et l'abdomen doivent être au moins présents et solidaires. La mort est normalement traumatique et dommageable. Plus la Magnitude du sortilège est élevée, plus la résurrection est efficace. Lorsque le sortilège est jeté, lancez 2D6 par points de Magnitude. Le total des Caractéristiques de la cible, exceptée la TAI, ne peut être supérieur au total du jet de dés et doivent être réduites si le résultat des dés est inférieur au total. Par exemple, un personnage avec FOR 12, DEX 12, CON 12, POU 12, INT 12, et CHA 12 (un total de 72) est ressuscité avec un sortilège Drogue de Résurrection de Magnitude 5. Le sorcier lance 10D6 et obtient un total de 46. Le personnage visé choisit de réduire ses Caractéristiques de la manière suivante : FOR 6, DEX 6, CON 6, POU 12, INT 10, CHA 6 pour un total de 46.

Entrave

Temps d'Incantation 30 Secondes, Résiste (Endurance), Nécessite Etabli, Evènement

Chaque point de Magnitude du sortilège Entrave soustrait 1 mètre du Mouvement de la cible. Réduisez le Rang d'Action de la cible de –1 pour chaque tranche de 2 points de Magnitude.

Epidémie

Temps d'Incantation 4 Heures par point de Magnitude, Permanent, Nécessite Laboratoire

Ce sortilège permet au sorcier de concocter une maladie mortelle. La maladie a une Virulence égale à 10 x la Magnitude du sortilège ; il inflige un malus de –1 à une Caractéristique de la victime par point de Magnitude ou 1 point de dommages sur toutes les parties du corps par tranche de 2 points de Magnitude. La maladie est contagieuse et peut se propager au contact.

Former (Substance)

Temps d'Incantation 30 Minutes, Instantané, Nécessite Laboratoire, Evènement

Il existe un nombre illimité de sortilèges Former (Substance), un pour chacune des substances imaginables, de l'acier à la fumée, en passant par l'eau et ainsi de suite.

Chaque point de Magnitude permet au sorcier de façonner une substance solide d'ENC égal à 1 ou un mètre cube de substance éthérée (telle l'obscurité). Le sorcier doit être familiarisé avec la forme qu'il est en train de façonner.

Lorsque le sorcier a terminé le procédé de façonnage, la substance reprend sa forme. Les substances rigides,

comme l'acier, gardent leur forme finale à la fin du sortilège tandis que les substances plus malléables, comme l'eau, perdent immédiatement leur forme.

Ce sortilège peut être utilisé pour réparer les dommages subis par un objet. Le sorcier doit façonner l'objet en entier et effectuer un test d'Artisanat approprié. Si le test est réussit, les Points de Vie d'un objet sont complètement restauré.

Ce sortilège ne peut être utilisé que sur les substances inanimées.

Fusion

Temps d'Incantation 30 Secondes, Toucher, Nécessite Accessoires

Ce sortilège fusionne deux surfaces adjacentes de dix centimètres sur dix centimètres (à peu près la taille d'une main) en une seule surface. Cette fusion a une FOR de 1 par défaut. Chaque point de Magnitude supplémentaire va soit accroître la FOR de la fusion de +1, soit doubler la largeur de la surface affectée.

Ce sortilège peut affecter les substances organiques et inorganiques. Si le sorcier tente de fusionner un être vivant avec ce sortilège, ce dernier gagne le trait Résiste (Endurance).

Geler

Temps d'Incantation 5 Minutes, Nécessite Etabli, Evènement

Ce sortilège crée une petite sphère d'un froid intense qui peut être utilisée de plusieurs manières. Lancée contre un ennemi, elle provoque 1 point de dommages par point de Magnitude et réduit le Mouvement d'un ennemi de 1 mètre tous les 2 points de Magnitude. Le sortilège gèle également l'eau ou les liquides similaires, transformant instantanément un volume d'eau, d'une TAI égale à la Magnitude x 5, en glace.

Guérir une Blessure

Temps d'Incantation 2 Actions de Combat, Instantané, Toucher, Nécessite Accessoires

Lancé sur une partie du corps blessée, ce sortilège accélère la vitesse de guérison naturelle de la cible. Si la cible est blessée sur plusieurs parties du corps, le sortilège doit être lancé une fois par partie du corps blessée.

Pour chaque point de Magnitude du sortilège, le sorcier peut redonner un point de vie sur la partie du corps. Guérir une Blessure ne peut rattacher ou faire repousser un membre tranché ni ne fonctionne sur une partie du corps ayant subit une Blessure Grave.

Guérir une Maladie

Temps d'Incantation 1 Mois, Instantané, Toucher, Nécessite Accessoires

Ce sortilège crée un remède contre une épidémie ou tout autre maladie. Le sorcier doit effectuer un test d'opposition contre la Virulence de la maladie afin de pouvoir la guérir. Une fois le sortilège réussit, le fait de créer un remède prend dix minutes, en utilisant les compétences Médecine ou Artisanat (Alchimie).

Hâte

Temps d'Incantation 10 Minutes, Durée égale en minutes à POU, Nécessite Etabli, Evènement

Chaque point de Magnitude du sortilège ajoute un mètre au Mouvement de la cible. Chaque tranche de deux points de Magnitude ajoute également +1 à son Rang d'Action.

Hypnose

Temps d'Incantation variable, Résiste (Persévérance)

Ce sortilège nécessite du sorcier qu'il utilise la voix et les gestes pour mettre en place une résonance hypnotique. L'efficacité du sortilège est augmentée s'il continue à utiliser la voix à chaque tour. Si le nombre de tours passés à parler, multiplié par la Magnitude du sortilège, est égal au POU de la cible, alors la cible effectue un test de Persévérance, lorsque le sortilège est lancé. Si le nombre de tours x Magnitude excède le POU de la cible, alors le test de Persévérance subit un malus de 5% par point de différence. Par exemple, si le sorcier lance un sortilège d'Hypnose de Magnitude 3 pendant 5 tours, le pouvoir effectif du sortilège devient 15. Avec un POU égal à 15, la cible effectue un test de Persévérance normalement ; avec un POU égal à 10, elle effectue un test de Persévérance avec un malus de –25%.

Si la cible échoue dans sa tentative de résistance contre le sortilège, elle tombe sous le regard hypnotique du sorcier. Celui-ci peut choisir un des effets suivants :

- **Sommeil :** La cible tombe dans un profond sommeil.

- **Trou de Mémoire :** La cible oublie un évènement récent, spécifié par le sorcier.
- **Suggestion Hypnotique :** La cible reçoit une suggestion hypnotique. Cette suggestion ne peut forcer la victime à commettre un suicide ou lui faire changer de personnalité. La victime peut être forcée d'agir de façon peu naturelle pour obéir au sorcier.

Ignition

Temps d'Incantation 3 Actions de Combat, Nécessite Accessoires

Ce sortilège crée une flamme soudaine et intense. Cette flamme cause un nombre de dommages égal à sa Magnitude et enflamme tout objet inflammable.

Intuition

Temps d'Incantation 1 Minute, Concentration, Toucher

Grâce à ce sortilège, le sorcier peut analyser un autre effet de Sorcellerie ou un autre Artefact. Il apprend la Magnitude du sortilège, son âge, sa fonction, sa durée et quelques informations sur le sorcier qui l'a lancé.

Investir Artefact

Temps d'Incantation 1 Jour par point de Magnitude, Artefact, Consomme Magnitude au carré x 100 pa

Ce sortilège ne peut être lancé qu'avec la modification Combinaison. Il est utilisé pour créer des artefacts et des armes scientifiques. L'objet contient 100 charges, divisées par la Magnitude du sortilège placé sur l'objet. Par exemple, un bâton de feu lançant un sortilège Ignition de Magnitude 3 coûte 900 (3 x 3 x 100) pièces d'argent et contient 33 charges (100 divisé par 3). Un artefact peut être rechargé grâce à ce même sortilège, pour la moitié du prix.

Le sorcier peut augmenter le nombre de cibles affectées par l'artefact mais ceci ne peut se transcrire que comme une zone d'effet (c'est à dire 5 mètres, 10 mètres et ainsi de suite).

Métamorphose (Espèce) en (Espèce)

Temps d'Incantation 1 Semaine par point de Magnitude. Résiste (Endurance), Toucher, Nécessite Laboratoire

Chaque sortilège Métamorphose est un sortilège à part entière. Comparé aux autres sortilèges aux variations multiples, seul le sortilège Métamorphose comprend le plus de variations, avec un nouveau sortilège pour presque toutes les combinaisons de créatures imaginables. Le sortilège ne fonctionne que sur les êtres vivants ; les morts et les objets inanimés ne peuvent être métamorphosés.

La Magnitude du sortilège doit être supérieure ou égale à la TAI moyenne des deux espèces. Métamorphoser une souris (TAI 1) en crapaud (de TAI 1) est une opération de Magnitude de 1. Métamorphoser une souris en lion (TAI 9) est une Magnitude de 9.

Si le sortilège réussit, la biologie de la cible est changée et celle-ci gagne la FOR, la DEX, la CON et la TAI de sa nouvelle forme. Son INT, son POU et son CHA restent inchangés. La cible garde sa mémoire et ses capacités originelles (bien qu'elle soit maintenant incapable d'utiliser certaines d'entre elles dans sa nouvelle forme).

Mutation

Temps d'Incantation 1 Semaine par point de Magnitude, Résiste (Endurance), Toucher, Permanent, Nécessite Laboratoire

Cet horrible sortilège permet au sorcier de transformer une créature vivante en utilisant des composants mutagène et la chirurgie. La Magnitude du sortilège doit être égal à la TAI de la victime ; la victime subit 1D6 mutations positives et 1D6 mutations négatives. Le sorcier peut effectuer un test de Connaissance (Animal) ou de Médecine pour chaque mutation ; si le test est réussi, le sorcier peut choisir la mutation au lieu de lancer les dés. Ce test subit un malus de –10% à chaque fois qu'il est utilisé dans le lancement du sortilège.

Neutralisation de la Magie

Temps d'Incantation 10 minutes, Instantané, Nécessite Accessoires

Ce sortilège permet au sorcier de neutraliser d'autres sortilèges. Neutralisation de la Magie élimine une Magnitude combinée de sortilèges égale à sa propre Magnitude, en commençant par le plus élevé qui affecte la cible. Si le sortilège ne réussit pas à éliminer le plus puissant sortilège, il va prendre pour cible le second plus puissant. Aussitôt qu'il ne peut plus neutraliser les sortilèges lancés sur la cible (du fait que toutes les Magnitudes des sortilèges restants sont trop grandes), se effets se dissipent immédiatement.

Un sortilège ne peut être partiellement éliminé. Une cible sous les effets d'un sortilège, dont la Magnitude est supérieure au sortilège Neutralisation de la Magie, ne voit pas disparaître les sortilèges qui l'affectent.

Neutralisation de la Magie peut être utilisé comme une Réaction mais seulement lorsqu'un autre sortilège, que le personnage désire contrer, est lancé à sa portée. Un sortilège Neutralisation de la Magie réussi perturbe et annule l'autre sortilège. Aussi longtemps que la Magnitude de Neutralisation de la Magie est supérieure ou égale à la Magnitude du sortilège de la cible, ce dernier est contré.

Peau de la Vie

Temps d'Incantation 10 Minutes par Magnitude, Toucher, Nécessite Laboratoire, Evènement.

Ce sortilège protège le personnage contre l'asphyxie par manque d'oxygène, causée, par exemple, par la noyade ou le sortilège Suffocation. Chaque point de Magnitude couvre trois points de TAI – un sortilège Peau de Vie d'une Magnitude de 4 protégera une créature de TAI 12.

Poison

Temps d'Incantation 4 Heures par point de Magnitude, Permanent, Nécessite Etabli

Ce sortilège permet au sorcier de concocter un poison mortel. Le poison a une Virulence égale à 10 x la Magnitude du sortilège ; il cause 1 point de dommages à chaque partie du corps par point de Magnitude ou un malus de –2 à une Caractéristique de la victime ou encore une combinaison des deux, par point de Magnitude.

Présence du Sorcier

Temps d'Incantation 1 Action de Combat, Résiste (Persévérance), Aucun critère.

Ce sortilège donne une apparence plus imposante et terrifiante. Il accorde un bonus, en pourcentage, égal à la Magnitude x 10 à toutes les tentatives d'Influence. Toutes les attaques sur le sorcier subissent un malus égal à la Magnitude x 5. Ce sortilège est annulé si le sorcier attaque une cible.

Projection (Sens)

Temps d'Incantation 1 Heure, Concentration, Portée POU en kilomètres, Nécessite Laboratoire

Tout sortilège Projection (Sens) est un sortilège à part entière.

Ce sortilège permet au sorcier de projeter un de ses sens n'importe quel endroit à portée du sortilège. Le sortilège produit un senseur invisible et intangible, d'une largeur d'environ 10 centimètres, qui reçoit des données sensorielles spécifiques et qui les transmet au sorcier. Le senseur peut se déplacer un nombre de mètres, par Action de Combat, égal à la Magnitude du sortilège. Le sorcier peut utiliser sa compétence Perception à travers le senseur.

Des sortilèges peuvent être lancés à travers le senseur d'un sortilège Projection. Par exemple, les sortilèges à distance nécessitent Projection (Vue) tandis que les sortilèges de contact nécessitent Projection (Toucher) (et probablement Projection (Vue) afin que le sorcier puisse trouver sa cible aisément). Lancer un autre sortilège à travers le senseur d'un sortilège Projection (Sens) nécessite l'utilisation de la modification Combinaison, avec une restriction supplémentaire : la Magnitude du sortilège ne peut excéder la Magnitude du sortilège Projection (Sens).

Il est possible de détecter et d'attaquer un senseur même s'il n'est vulnérable qu'à la sorcellerie. Les armes et les sortilèges magiques employés contre le senseur ne vont pas le détruire mais au contraire transférer leurs dommages directement sur une partie du corps aléatoire du sorcier.

Projection Psychique

Temps d'Incantation 3 Heures, Durée 1 Heure, Toucher

La Projection Psychique permet à l'âme du personnage de quitter son corps physique et de se manifester sur le plan astral. Le corps physique plonge dans un état catatonique pendant la durée du sortilège. Tandis que la Projection Psychique est parfois utilisée dans le but d'explore (parce que l'esprit peut traverser n'importe quel obstacle) elle est généralement utilisée pour combattre ou affronter les citoyens du monde des esprits, tel que le Peuple des Ombres.

Le corps de la cible reste vulnérable pendant toute la durée de la Projection Psychique. L'âme est toujours consciente du lieu de repos de son corps et approximativement de s distance, en mètres, mais elle ne peut utiliser les sens de ce corps. Il est possible pour une âme en vadrouille de voir son corps détruit et de ne pas en avoir conscience

jusqu'à ce qu'elle doit y retourner. Il est aussi possible pour un esprit ennemi de posséder le corps de l'hôte et de piéger ainsi l'âme dans sa forme spirituelle… du moins jusqu'à la fi n du sortilège et la mort de l'âme.

En tant que voyageur dans le monde des esprits, la cible peut apercevoir les esprits et les entités invisibles pendant la durée de son séjour spirituel. Cependant, elle subit un malus de –40% à tous ses tests de Perception pour déceler les objets ou les évènements du monde réel, pendant qu'elle erre dans le monde spirituel. La portée de ce sortilège est en kilomètres ; une personne ne peut voyager hors de son corps au delà de cette distance.

Un personnage peut interagir avec les esprits situés sur un même niveau. En fait, l'âme est considérée comme un esprit pendant la durée du sortilège. Cela signifie qu'elle n'a pas de FOR, de DEX, de TAI et de CON et qu'elle calcule ses attributs comme pour un esprit, à l'exception de ses points de vie. Toutes les compétences basées sur la DEX sont dorénavant basées sur l'INT, celles basées sur la FOR se basent sur le CHA et enfin celles basées sur la CON se basent sur le POU, pour la durée de la Projection Psychique – de plus Esquive, Persévérance et Discrétion gagnent un bonus de +10%. Seuls les dommages magiques et ceux issus du monde spirituel peuvent la blesser. Ses attaques de combat rapproché ou à distance n'infligent que le Modificateur de Dommages. L'âme est immunisée contre les effets qui nécessitent un test d'Endurance. Elle est également invisible (mais cependant toujours visible aux esprits).

Si la projection d'une âme est attaquée et subit des dommages, ses blessures apparaissent sur son corps physique. Lancez les dés pour la partie du corps. Toute blessure subie n'affecte pas l'âme errante. Les effets ne s'appliquent que lorsque l'âme retourne dans son corps.

Lorsque la durée du sortilège expire, l'esprit doit être proche de son corps. A condition qu'ils se situent à une distance inférieure à la portée du sortilège en mètres, l'âme et le corps du personnage sont réunis sans problème. Une âme qui erre trop loin ou dont le corps est détruit ou possédé va commencer à souffrir. Pour chaque minute en dehors de son corps, l'esprit perd un point de POU, de façon permanente. Si le POU tombe à zéro, l'âme meurt.

Régénération

Temps d'Incantation 1 Jour par point de Magnitude, Instantané, Toucher, Nécessite Laboratoire

Ce sortilège permet à un membre tranché ou atrophié de repousser ou d'être rattaché. La Régénération ne peut ramener à la vie une personne décédée.

La Magnitude du sortilège doit être supérieure ou égale au nombre de PV maximum du membre concerné. Ce sortilège permet à u membre amputé souffrant d'une Blessure Grave de repousser ou, si le membre détaché est récupéré, de le rattacher au moignon. Un membre qui repousse débute avec 1PV.

Renforcer

Temps d'Incantation 1 Minute, Concentration, Toucher, Nécessite Accessoires, Artefact

Grâce au sortilège Renforcer, le sorcier peut temporairement améliorer les capacités d'un Artefact. La Magnitude de l'Artefact est élevée à la Magnitude du sortilège amélioré pendant la durée du sortilège Renforcer. Cependant, à chaque tour, il existe une chance égale à 5% x la différence d Magnitude pour que l'objet soit endommagé ou détruit par une surcharge.

Par exemple, un Canon Feu de Magnitude 2 provoque 4d12 points de dommages. En lançant le sortilège Renforcer de Magnitude 6, le sorcier peut temporairement accroître le canon feu à une Magnitude de 6, lequel provoque 12D12 points de dommages par tir. Cependant, à chaque tour, il existe une chance égale à 20% (6–2=4, x 5%) pour que le canon explose.

Résistance aux Dommages

Temps d'Incantation 10 Minutes, Toucher, Nécessite Etabli

Ce sortilège protège le corps du personnage. Toute attaque reçue, provoquant un nombre de dommages inférieur ou égal à la Magnitude, est ignorée. Toute attaque reçue, provoquant des dommages supérieurs à la Magnitude de Résistance aux Dommages, n'est aucunement affectée et inflige ses dommages normalement. Le personnage protégé peut subir une Projection si celle-ci est applicable.

(Sens) Fantomatique

Temps d'Incantation 30 Minutes, Concentration, Nécessite Laboratoire, Evènement

Ces sortilèges créent une illusion. Chaque sortilège (Sens) Fantomatique est un sortilège à part entière. Ces sortilèges regroupent les cinq sens de base mais il existe également des variantes pour les mécanismes sensoriels inhabituels, particuliers à l'univers du jeu (tels les sonars).

Les sorciers n'ont pas besoin de sortilège supplémentaire pour permettre à leurs fantômes de se déplacer. La vitesse de Mouvement d'un fantôme est égale à sa Magnitude. Les sortilèges des cinq sens de base sont décrits ci-dessous.

Odeur

Ce sortilège produit une odeur. Si le sortilège est de Magnitude au moins égale à 6, le sorcier peut créer une odeur si immonde qu'elle frappe d'incapacité tous ceux qui la reniflent. Les personnages qui reniflent l'odeur doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de –10% à tous leurs tests de compétence jusqu'à ce que le sortilège se termine ou que le personnage s'éloigne de l'odeur.

Exemples de Magnitudes d'Odeur

Magnitude	Exemple
1	Pluie de printemps
3	Fleur
6	Oignons
12	Ammoniaque
20	Putois irrité

Goût

Cette illusion produit un goût (zone d'effet : un point de TAI d'une matière pour chaque point de Magnitude).

Exemples de Magnitudes de Goût

Magnitude	Exemple
1	Eau fraîche
3	Pomme de terre
6	Fruit
12	Piment
20	Goût intense

Vue

Ce sortilège produit le composant visuel d'une illusion. Chaque point de Magnitude correspond à trois points de TAI ; Un sortilège de Magnitude 4 produit une illusion de TAI 12.

Exemples de Magnitudes de Vue

Magnitude	Exemple
1	Verre transparent
3	Eau ondulante
6	Verre teinté
12	Eaux boueuses
20	Opaque

Son

Ce sortilège produit le composant sonore d'une illusion. Le sorcier peut spécifier la nature et la durée du son au moment où le sortilège est lancé. Si le sortilège a une Magnitude d'au moins 6, il peut créer un son si intense qu'il frappe d'incapacité tous ceux qui l'entendent. Les personnages situés dans un rayon de deux mètres du sortilège doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de –10% à tous leurs tests de compétences, jusqu'à ce que le sortilège se termine ou qu'ils s'éloignent du son. Si le sorcier décide de changer de son, il doit relancer le sortilège.

Exemples de Magnitudes de Son

Magnitude	Exemple
1	Un serpent glissant dans l'herbe
3	Conversation
6	Cri tout proche
12	Sonnerie de Cor
20	Rugissement de Dragon

Toucher

Ce sortilège ajoute une TAI de substance (environ quatre kilogrammes) à une illusion par point de Magnitude. Afin de calculer les dommages physiques subis, une illusion possède un point de vie par point de TAI.

Ce sortilège ajoute une TAI de substance (environ quatre kilogrammes) à une illusion par point de Magnitude. Afin de calculer les dommages physiques subis, une illusion possède un point de vie par point de TAI. Une illusion ayant une substance peut être utilisée pour infliger des points de dommages. Une illusion de TAI 1 à 3 inflige 1D2 points de dommages, une illusion de TAI 4 à 6 inflige 1D4 points de dommages, une illusion de TAI 7 à 9 inflige 1D6 points de dommages, une illusion de TAI 10 à 14 inflige 1D8 points de dommages

et une illusion de TAI 15 ou plus inflige 1D10 points de dommages.

Exemples de Magnitudes de Toucher

Magnitude	Exemple
1	Fourmi grimpant sur la peau
3	Eau courante
6	Poigne ferme
12	Argile malléable
20	Roche solide

Sentir (Substance)

Temps d'Incantation 1 Action de Combat, Concentration, Nécessite Accessoires

Très utile pour repérer les objets de valeur à distance, ce sortilège possède une variante pour chaque substance imaginable. Sentir (Substance) provoque la coloration, seulement visible par le sorcier, de tout ce est fait de cette substance, dans le rayon du sortilège – les diamants vont scintiller comme la glace, l'ambre va briller comme un feu de camp et ainsi de suite. Chaque point de Magnitude du sortilège permet de voir au travers d'un mètre de roche, de bois ou de terre. Si la source est cachée derrière une matière, la surface visible par le sorcier brille pendant un moment. Le sortilège ne peut pénétrer le métal raffiné mais il peut pénétrer un veine naturelle.

Sonique

Temps d'Incantation 10 Minutes, Résiste (Persévérance), Nécessite Etabli, Evènement.

Le sortilège Sonique projette une onde de son contre la cible. La cible souffre d'un malus de -5% par point de Magnitude à toutes ses actions. Le fait de se boucher les oreilles ou de prendre des précautions similaires peut contrer les effets de ce sortilège.

Suffocation

Temps d'Incantation 30 Minutes, Concentration, Résiste (Endurance spécial), Nécessite Accessoires, Evènement

S'il est réussi, ce sortilège neutralise l'air qui entoure la cible et le prive d'oxygène, rendant toute respiration impossible. Le sorcier doit se concentrer à chaque tour afin de garder le sortilège actif. Pendant toute la durée du sortilège, la cible est incapable de respirer et suffoque.

Lorsque le sortilège est activé, le test d'Endurance de la cible détermine si elle est capable d'inhaler une dernière bouffée avant que la Suffocation ne coupe son alimentation en oxygène. Si la cible réussit, elle retient son souffle normalement. Si le test échoue, la cible commence à suffoquer au prochain Tour de Combat.

Ce sortilège peut également être utilisé pour éteindre les flammes car celles-ci seront privées d'oxygène. Une Magnitude de 1 éteint une Flamme, une Magnitude de 2 éteint une Large Flamme, une Magnitude de 4 éteint un Petit Feu, une Magnitude de 7 éteint un Feu Important et une Magnitude de 10 éteint un Brasier.

Artefacts

Tous ces sortilèges permettent au sorcier de construire des machines merveilleuses. Si le sortilège échoue, l'artefact est hors service. Il est possible de tenter de lancer le sortilège une seconde fois pour réparer l'artefact défectueux, avec un temps d'incantation et un coût réduits de moitié.

Anneaux de Cristal de Mygan

Temps d'Incantation 6 Mois par Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire

Les célèbres anneaux de cristal ont soit été fabriqués par Mygan, le sorcier du Yel, soit il les a trouvé dans la cité des sciences d'Halapandur. Les anneaux permettent à leur utilisateur de voyager entre les dimensions ou de se téléporter d'un endroit à l'autre, dans la même dimension. Chacun des anneaux possède, au moment de sa création, un certain nombre de réglages dimensionnels prédéterminés égal à sa Magnitude. Il est possible de changer les réglages de l'anneau en relançant le sortilège (un procédé qui prend une semaine par changement de réglage). Ces réglages sont facilement activés en tournant l'anneau plusieurs fois sur le doigt.

Par exemple, les anneaux de Mygan, récupérés par Hawkmoon et D'Averc, ont au moins trois réglages prédéfinis – un pour voyager de la dimension originelle de Hawkmoon à la Kamarg alternative, un pour le voyage de la Kamarg alternative à la dimension originelle et un qui téléporte en Amarehk.

Armure Vivante

Temps d'Incantation 1 Année plus 1 Mois par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 500.000 pa + 20.000 par point de Magnitude

Une armure de plaques vivantes augmente la vitesse et la force de son utilisateur. Pour chaque point de Magnitude investi dans le sortilège, les PA de l'armure et la FOR et la DEX du porteur sont augmentés de un. La FOR et la DEX du personnage ne sont augmentées que lorsqu'il porte l'armure. Elle réduit également le malus de compétence infligé par l'armure de 5% par Magnitude, jusqu'à un minimum de 0%. Par exemple, une armure vivante de Magnitude 5 a les statistiques suivantes :

Armure	PA	ENC	Parties du Corps	Coût	Malus de Compétence
Plaques Vivantes	11	12	Toutes	600.000 pa	0

+5 FOR, +5 DEX

Artefacts Divers

Les objets magiques n'ont pas tous un artefact correspondant. Par exemple, aucun esprit vivant, à l'exception du Peuple des Ombres de Soryandum, ne se souvient de la façon de créer les deux objets suivants :

Rayon Passe-Partout

Cet outil de petite taille ouvre toutes les serrures non protégées par sorcellerie sur lesquelles il est pointé. Il peut ouvrir des menottes, des coffres et même briser des conteneurs, si on lui en laisse le temps. Il peut servir de clé pour certaines portes anciennes et des portails de sorcellerie. La compétence effective des tests de Mécanismes est de 300%.

Machine de Cristal Dimensionnel

La machine de cristal fait pivoter une zone d'espace-temps hors de son univers originel et la transporte dans une réalité parallèle. La machine peut être activée au toucher et transporte une zone aussi grande qu'une cité dans un autre univers. Si la machine est désactivée ou détruite, l'effet de la machine est inversé alors le retour vers la terre d'origine est immédiat.

Canon Acide

Temps d'Incantation 3 Mois par Magnitude, Permanent, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 100.000 pa par Magnitude.

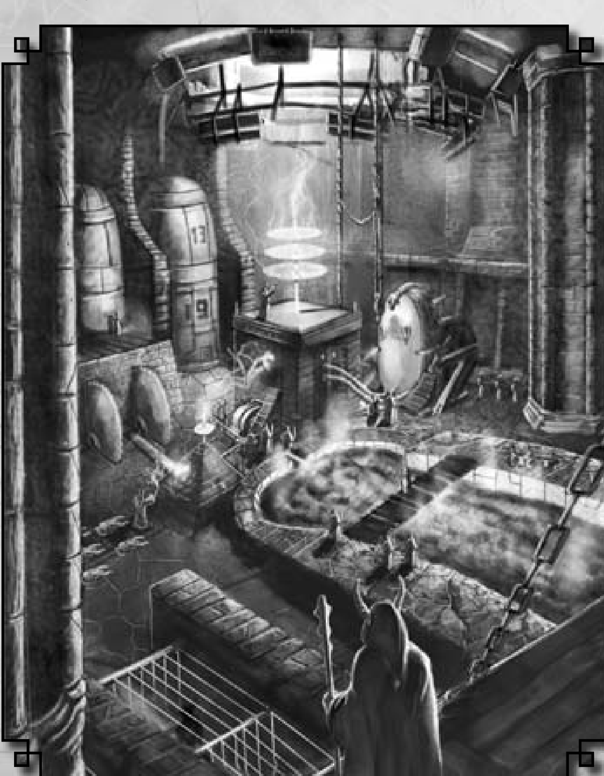
Le canon acide, construit d'après cette formule, est l'arme la plus redoutable jamais fabriquée. Un seul de ces canons réussit à briser les défenses du palais du Roi-Empereur Huon, la plus grande forteresse de Granbretanne. Quand il tire, le canon acide crache une grande sphère d'acide verdâtre qui flotte dans les airs. L'opérateur peut diriger la sphère à une vitesse de 2D6 mètres par tour. Si la sphère vient au contact d'un objet physique, elle cause 3D10 x Magnitude points de dommages à l'obstacle. La TAI de la sphère est égale à la Magnitude, au carré, du canon. Si la sphère touche un obstacle plus grand qu'elle, ou subit un nombre de dommages égal à sa TAI, elle explose et se répand sur une zone égale, en mètres, à sa TAI. L'acide continue à ronger toute matière après son explosion mais perd de sa virulence après 2D6 minutes.

Le Canon Acide peut être utilisé avec la compétence Artillerie. Si l'opérateur fait un échec absolu sur son test, la sphère explose et l'acide se répand sur le canon et la zone alentour.

Canon Feu

Temps d'Incantation 1 Mois par Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 10.000 pa par Magnitude

Le canon feu est une pièce d'artillerie lourde des forces Granbretonnes. Il a une portée de 200 mètres par point de Magnitude et inflige 2D12 points de dommages par point de Magnitude.



Le canon feu est utilisé avec la compétence Artillerie.

Canon Sonique

Temps d'Incantation 3 Mois + 1 Mois par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 10.000 pa plus 5.000 pa par point de Magnitude

Le canon sonique créé par ce sortilège projette un rayon sonique invisible et très douloureux pour les créatures qui y sont soumises. Les victimes de ce rayon doivent effectuer un test d'Endurance à chaque tour ou subir un malus de –10% à tous leurs tests et leurs compétences. Pour chaque point de Magnitude, la portée du canon est augmentée de 50 mètres et un malus de 10% est appliqué au test d'Endurance. Le fait de se boucher les oreilles ou de prendre des précautions similaires peut contrer les effets de ce sortilège.

Le canon sonique est utilisé avec la compétence Artillerie.

Chambre de Préservation

Temps d'Incantation 2 Années, Artefact, Nécessite Laboratoire.

La chambre de Préservation arrête le passage du temps. Dans la Chambre de Préservation, les créatures ne vieillissent pas, les chandelles arrêtent de brûler, la nourriture ne pourrit pas et ainsi de suite. La chambre nécessite un apport constant d'énergie afin d'arrêter le temps. Elle peut avoir la taille d'une grande pièce mais pas plus.

Cristal Temporel

Temps d'Incantation 1 Jour, Artefact, Nécessite Etabli.

Un cristal temporel capture les images et les sons présents, au moment de sa création, ou ceux qui sont transmis grâce à l'utilisation d'un sortilège de Projection Vue ou Son. Le contenu du cristal peut être repassé à volonté en manipulant celui-ci. Il n'existe pas de limites concernant le nombre d'informations que le cristal peut contenir Certains cristaux ont la forme de miroirs pour que leur contenu soit visible sans avoir recours à des outils. La plupart ne sont pas plus gros que l'ongle et nécessitent un assemblage complexe de lentilles et d'autres petits outils, pour que leur contenu soit visible.

Engin de Labeur

Temps d'Incantation 1 Mois par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Etabli, Laboratoire ou Grand Laboratoire, Consomme 500 x Magnitude pa.

Les engins de labeur fournissent une énergie mécanique capable de remplacer le travail d'un ou plusieurs hommes. Les engins de labeur peuvent faire fonctionner des usines, s'occuper des champs, propulser des bateaux et ainsi de suite. Un engin de Magnitude 1 peut remplacer une personne ; de plus gros engins donnent de la puissance à de plus grandes machines. Les engins prodigieux, qui permirent aux vaisseaux de guerre de Granbretanne de traverser l'océan en quelques jours, avaient une Magnitude de 10. La fabrication des engins de Magnitude 1 à 3 ne nécessite qu'un établi ; celle des engins de Magnitude 4 à 6 nécessite un laboratoire ; de plus grands engins nécessitent un grand laboratoire. La fabrication des engins de Magnitude 1 à 3 ne nécessite qu'un établi ; celle des engins de Magnitude 4 à 6 nécessite un laboratoire ; de plus grands engins nécessitent un grand laboratoire.

Intelligence Tutélaire

Temps d'Incantation 3 Mois par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 1.000 x Magnitude pa.

L'intelligence tutélaire est une intelligence artificielle légendaire, l'esprit d'une machine. L'intelligence possède 1D4 points d'Intelligence par point de Magnitude et peut apprendre 50 points de compétence par point de Magnitude. En temps normal, elle peut apprendre des compétences d'Intelligence mais elle doit être greffée à une autre machine, durant sa conception, afin de pouvoir contrôler son corps de métal. Par exemple, il est possible de combiner une intelligence tutélaire avec un autre artefact, tel un ornithoptère, pour créer un ornithoptère vivant.

Lance-feu

Temps d'Incantation 2 Semaines + 1 Semaine par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Etabli, Consomme 400 pa + 400 par point de Magnitude.

Formule relativement simple et courante, ce sortilège permet au sorcier de fabriquer une lance-feu. Cette arme est utilisée avec la compétence Lance-feu. Une lance feu de Magnitude 1 possède les statistiques décrites en page 62 ; de plus grandes lances-feu ajoutent 50 mètres à leur portée ou +2 aux dommages pour chaque point de

Magnitude au delà de 1. Les sorciers de Granbretanne ont travaillé sans relâche pour fabriquer ces puissantes lances mais ces armes finissent toujours par être trop chaudes ou trop instables pour pouvoir être utilisées au combat.

Ornithoptère

Temps d'Incantation 6 Mois + 1 Mois par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 30.000 pa plus 10.000 par point de Magnitude.

Ce sortilège est utilisé dans la construction d'un Ornithoptère Personnel (voir page 75). Pour chaque point de Magnitude au dessus de un, le sorcier peut augmenter la vitesse du véhicule d'un mètre, ses Points de Structure de 5 points, l'Intégrité de la Structure de 2 points ou encore donner à l'opérateur un bonus de +10% à son test Piloter (Ornithoptère). Pour chaque tranche de deux points de Magnitude, le sorcier peut augmenter le score de Coque de 1 point.

Tour de Contrôle Météorologique

Temps d'Incantation 1 Année + 1 Mois par point de Magnitude, Artefact, Nécessite Grand Laboratoire, Consomme 20.000 pa plus 5.000 pa par point de Magnitude.

Cette puissante tour commande la météo, dans un rayon de 5 kilomètres par point de Magnitude. Toutes les conditions météorologiques imaginables peuvent être conjurées mais les changements de temps sévères peuvent avoir des effets secondaires considérables ; créer un blizzard au milieu de l'été peut provoquer des vents terribles dans les zones avoisinantes.

Exemple de Création d'Artefact

Le Comte Airain veut fabriquer une nouvelle arme pour la défense de sa patrie d'adoption, la Kamarg. Il commence avec la construction d'un nouveau canon feu qui sera utilisé contre les ornithoptères Granbretons. Il utilise un manuscrit contenant la compétence Canon Feu à 80%. Ce manuscrit nécessite Ingénierie 80%, Artisanat (Alchimie) 80% et Artillerie 80% mais le Comte est un esprit versé dans toutes ces compétences. Le sortilège Canon Feu est le suivant :

Canon Feu

Temps d'Incantation 1 Mois par Magnitude, Artefact, Nécessite Laboratoire, Consomme 10.000 pa par Magnitude

Le Comte Airain veut cependant un canon particulièrement grand et puissant capable de détruire les machines volantes de l'ennemi sur une longue distance. Il choisit de fabriquer un Canon Feu de Magnitude 10. Ce canon lui coûte 100.000 pièces d'argent et a une portée de 2.000 mètres.

Parce que la construction du canon se fait avec l'aide d'un manuscrit, la chance de succès est de 80%. Il investit quatre Points de Concentration pour améliorer sa chance de succès, ce qui lui donne un bonus de +20% (il a maintenant 100% de chance de construire le canon avec succès). La fabrication d'un canon de Magnitude 10 prend normalement 10 mois. Il dépense cinq autres Points de Concentration pour réduire le temps de construction de 50%. Le canon peut-être ainsi terminé en cinq mois de travail. Bien sûr, le Comte Airain est très occupé à protéger la Kamarg ; le Maître de Jeu décide qu'il ne peut travailler sur l'arme que tous les deux ou trois jours donc la construction du canon va demander presque un an. Les neuf Points de Concentration investis dans le projet sont dépensés pour l'année entière. Le Comte dispose désormais de moins de la moitié de ses Points de Concentration disponibles.

Au cours de l'année, le Comte est distrait par l'attaque d'un baragoin dans un village isolé. Le Maître de Jeu décide que cette distraction donne au Comte un malus de –10% à son dernier test de compétence. Il y a 10% de chance pour que le canon ne fonctionne pas – s'il échoue, le Comte devra travailler cinq mois de plus et dépenser 50.000 pièces d'argent pour corriger le problème.

Le Bâton Runique & les Insignes de Pouvoir

Les aventures d'Hawkmoon ont été guidées par le mystérieux Guerrier d'Or et de Jais. Ce dernier envoya Hawkmoon à la recherche de trois artefacts de grand pouvoir : l'Amulette Rouge, l'Epée de l'Aurore et le Bâton Runique lui-même. Orland Fank, le "frère" du Guerrier, procura également les heaumes miroirs pour la bataille de Londra.

Les Heaumes Miroirs

"Essayez-les", dit Fank en grimaçant. "Vous trouverez qu'ils vous vont à merveille. Ils sont la réponse du Bâton Runique aux masques de bêtes du Ténébreux Empire".
– Le Secret des Runes

Les heaumes miroirs sont lisses et ne possèdent que deux fentes pour les yeux ainsi qu'un cimier ornemental unique pour chacun d'entre eux. La surface polie du heaume déconcerte les ennemis au combat. Ces derniers subissent un malus de –10% à toutes leurs attaques contre le porteur d'un heaume. De plus, les heaumes sont protégés contre la sorcellerie et donnent un bonus de +50% à tous les tests de Persévérance nécessaires pour résister aux sortilèges.

Armure	PA	ENC	Parties du Corps	Malus de compétence
Heaume Miroir	10	1	Tête	–5%

L'Amulette Rouge

"Vous devez la porter", dit le guerrier d'une voix sonnante. "Vous seul pouvez la porter".
"Non !" Hawkmoon tendit la main vers Yisselda. "L'amulette a fait de cette jeune fille une bête sauvage. Tous ceux que nous avons vu dans le village de pêcheurs sont morts à cause de son pouvoir. Tous ceux qui nous ont combattu sont devenus fous. Tous ceux qui sont morts dans la cour ont été détruits par l'Amulette Rouge". Il fit tomber l'amulette des mains du guerrier. "Je ne la prendrait pas. Si c'est là ce que souhaite le Bâton Runique, je ne désire pas en faire partie !"
"C'est ce que les hommes, les insensés de votre espèce, en font qui corrompt son influence", dit le Guerrier d'Or et de Jais d'une voix grave. "Il est de votre devoir, en tant que serviteur du Bâton Runique, de prendre cette amulette. Il ne vous arrivera rien. Cette amulette vous apportera le pouvoir et rien d'autre".
"Le pouvoir de détruire et de rendre les hommes fous !"
"Le pouvoir de faire le bien. Le pouvoir de combattre les hordes du Ténébreux Empire !"
– Le Dieu Fou

L'Amulette Rouge ressemble à un gros rubis attaché à une fine lanière de cuir. Le symbole du Bâton Runique est gravé sur sa surface. L'Amulette émet une lueur vive rouge qui va en diminuant lorsque le pouvoir de l'Amulette décroît. Cette lueur sert à transférer le pouvoir du Bâton Runique au porteur de l'Amulette et seul le serviteur élu par le Bâton peut accéder au vrai pouvoir de l'Amulette. Si le détenteur n'est pas le serviteur du Bâton Runique, l'Amulette se nourrit de son POU et de sa santé mentale, en lui faisant perdre l'esprit à raison d'un point de POU par mois. De plus, il ne peut utiliser l'Amulette plus de trois fois par jour. D'un autre côté, le serviteur du Bâton Runique tire ses pouvoirs directement du Bâton, gagnant ainsi tous les bénéfices de l'Amulette pendant un nombre de tours égal à son POU, par jour. Il peut également dépenser un point de POU afin de recharger instantanément l'Amulette.

Quand elle est utilisée, l'Amulette octroie les pouvoirs suivants. Le serviteur du Bâton Runique gagne tous ces pouvoirs ; utiliser un de ces pouvoirs, par tour, compte comme une activation pour les autres porteurs.

- +20 FOR
- +10 POU
- +100% Persévérance
- +100% Endurance
- +10 Rang d'Action
- Prouesse Transe Meurtrière
- Immunité contre la Fatigue
- Immunité contre les effets tels que les blessures qui empêchent le porteur d'effectuer des Actions de Combat.
- Capacité de contrôler l'esprit des autres. Le porteur de l'Amulette peut donner un ordre à une personne, laquelle doit obéir. Afin de donner un ordre, le porteur de l'Amulette doit effectuer un test opposé de Persévérance contre la victime. Si la victime échoue, elle doit obéir à la commande.

Jusqu'à ce qu'elle soit récupérée par Hawkmoon, l'Amulette Rouge était en possession de Stalnikov, un noble fou d'Ukranie, qui utilisa celle-ci pour créer le Culte du Dieu Fou. Il avait l'intention de reconquérir son pays grâce à une armée contrôlée par l'Amulette. Il récupéra l'Amulette sur le corps d'un voyageur tué par ses hommes, quelques trente ans auparavant.

L'Epée de l'Aurore

"Appelez vos hommes, Hawkmoon !" s'écria désespérément le Guerrier d'Or et de Jais.

Hawkmoon haussa les épaules d'un air incrédule "J'appelle à moi les légions de l'Aurore !"

Rien ne se produisit. Hawkmoon ne s'était attendu à rien. Tout comme il l'avait affirmé, il ne croyait pas aux légendes. Puis soudain il remarqua que les pirates se mettaient à hurler et que de nouvelles silhouettes surgissaient du néant – des formes étranges qui brillaient d'une lumière rose et qui s'élançaient sur les pirates pour les couper en morceaux…

Les nouveaux venus portaient des armures richement décorées, semblables à celles des temps anciens. Ils

étaient armés de lances, au bout desquelles pendaient des touffes de crin, et de massues sculptées. Ils hurlaient et criaient et tuaient avec une férocité sans précédent".
– L'Epée de l'Aurore

L'Epée de l'Aurore est une magnifique lame, incroyablement résistante et aiguisée, qui brille d'une lueur rosâtre au combat. Son pouvoir principal est celui de conjurer la Légion de l'Aurore. Invoquer la Légion de l'Aurore nécessite un test réussi de Persévérance. Si le porteur de l'Epée est désarmé ou inconscient, la Légion disparaît. Lorsqu'un guerrier de la Légion subit une Blessure Sérieuse, il disparaît et est remplacé par un autre guerrier. Le porteur de l'Epée peut commander aux guerriers mais ne peut contrôler l'endroit où ils apparaissent, ni le nombre de guerriers invoqués. 1.000 guerriers peuvent apparaître en une seule fois. Durant la Bataille de Londra, les guerriers ne furent plus remplacé après avoir subis de lourdes pertes, ce qui suggère qu'i existe un nombre maximum d'environ 2.000 guerriers en tout et pour tout dans la Légion.

Arme	Compétence	Dés de Dommages	FOR/ DEX	ENC	PA/ PV
Epée de l'Aurore	Epée (1M)	2D10	13/9	2	6/36
	Epée (2M)	3D10+3	9/9		

Guerrier de l'Aurore

Caractéristiques : FOR 18 CON 18 DEX 14 TAI 16 INT 10 POU 15 CHA 10
Compétences : Athlétisme 80%, Endurance 70%, Esquive 70%, Perception 70%, Persévérance 60%

Armure et Points de Vie

D20	Partie du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	2/7
4-6	Jambe Gauche	2/7
7-9	Abdomen	5/8
10-12	Poitrine	5/9
13-15	Bras Droit	2/6
16-18	Bras Gauche	2/6
19-20	Tête	5/7

Armure Antique : –15%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Lance	+80%	1D12+2+1D4 / 2
Massur Sculptée	+80%	2D8+1D4 / 3

Règles Spéciales :
Actions de Combat : 3, *Rang d'Action :* +12, *Modificateur de Dommages :* +1D4, *Mouvement :* 4m
Prouesse : Transe Meurtrière

Le Bâton Runique

Il avait la forme d'un petit bâton, de la taille d'une courte épée, d'un noir opaque et quelque peu terne. Un bleu profond apparaissait par endroits, là où la couleur s'était effacée".
– L'Epée de l'Aurore

Le Bâton Runique existe dans tous les mondes et dans toutes les dimensions. Il fut forgé au début de ce présent cycle de l'univers pour être un instrument, l'incarnation, en fait, de la Justice qui maintient l'équilibre entre la Loi et le Chaos. Le Bâton Runique exerce une domination presque totale sur le Destin, mais ses pouvoirs sont affaiblis dans les mondes où la Loi ou le Chaos sont trop puissants et menacent la balance. Dan ces cas là, le Bâton Runique et ses agents doivent agir.

La Bâton Runique a plusieurs noms et plusieurs formes. On l'a appelé le saint Graal, par le passé, la Balance et l'Axis Mundi. Il est le point fixe autour duquel la réalité tourne.

Il peut prendre forme humaine ; l'enfant portant le nom de Jehamia Cohnahlias est l'esprit du Bâton Runique. Il peut apparaître et disparaître à volonté en présence de l'artefact, lorsque le Bâton doit justifier ses actions ou offrir des conseils particuliers.

Les serments prêtés sur le Bâton Runique sont liés par le Destin.

Quand il est utilisé au combat, le Bâton possède deux aptitudes principales. Premièrement, il fournit son pouvoir à l'Amulette Rouge. Lorsque le Bâton Runique et l'Amulette sont portés par la même personne, l'Amulette n'a pas besoin d'être rechargée et peut être utilisée indéfiniment. Deuxièmement, le porteur et les personnes de son choix gagnent un point de Destin par tour. Ces points de Destin spéciaux ne se cumulent pas avec le temps. Un personnage qui ne dépense pas ce point de Destin, n'en obtient pas un second au tour suivant. Cependant, grâce au pouvoir du Bâton Runique, les personnages ont le bénéfice de dépenser un Point de Destin par tour.

HABITANTS DE L'EUROPE TRAGIQUE

L'Europe est un endroit étrange des siècles après le Tragique Millénaire. Bien que les humains soient moins nombreux que par le passé, les contrées sauvages sont remplies de mutants, de monstres et de merveilles. Le monde est changé pour toujours mais la vie continue sous une myriade de formes.

Amis & Ennemis

Tous les personnages décrits ci-dessous possèdent les caractéristiques correspondant à leur première apparition dans les romans. Hawkmoon est présenté comme le jeune Duc de Köln, avant qu'il ne soit capturé par le Ténébreux Empire. Vers la fin du cycle, Hawkmoon est un combattant beaucoup plus expérimenté, ayant acquis des armes et des artedacts.

Dorian Hawkmoon, Duc de Köln, Champion Eternel

Avant que le Ténébreux Empire n'envahisse la Germanie, le jeune Duc de Köln était un noble typique, peut-être un peu plus strict et studieux que ses pairs et certainement très conscient de ses devoirs envers son père, ses ancêtres et ses sujets mais en dehors de cela, sans rien d'exceptionnel. Seules les épreuves par le feu et le sang vont transformer celui-ci en héros. Après avoir été ramené, enchaîné, en Granbretanne, il est torturé et dépouillé de toute conscience et toute émotion. Le Joyau Noir est serti dans son front et le Baron Meliadus l'envoie en Kamarg comme arme secrète contre le Comte Airain.



En Kamarg, l'âme d'Hawkmoon est sauvée par l'amour d'Yisselda Airain et par la sorcellerie du Comte Airain et de Noblegent. Le jeune Duc voue alors sa vie à la destruction d'autant de Granbretons qu'il peut en tuer, jusqu'à ce qu'Yisselda ne le persuade de voyager vers l'Est, à la recherche du sorcier Malagigi et d'un remède contre la malédiction du Joyau Noir. C'est à l'est qu'Hawkmoon découvre sa destinée et le pouvoir du Bâton Runique. Cependant il n'a aucune confiance dans les interventions mystiques du mystérieux artefact et de ses serviteurs.

Hawkmoon est d'un tempérament impatient, quoique que toujours concentré sur la tâche en cours ; ce qui fait de lui un guerrier de premier ordre. Il n'est pas sujet à de longues périodes d'émotions ou d'introspection mais sa discipline militaire disparaît à l'occasion devant sa folie sanguinaire, lorsqu'il se bat contre les Granbretons, ou devant son amour pour Yisselda et le Comte Airain. Il manque parfois d'humour mais il s'entoure de fortes personnalités, tels qu'Oladahn et D'Averc. Hawkmoon est toujours en mouvement, à la recherche soit d'une solution à un problème soit d'une bataille. En temps de paix, durant l'exil forcé dans la Kamarg alternative, il tourne comme un lion en cage.

Hawkmoon est convaincu que les hommes devraient être les maîtres de leur propre destinée et il lutte constamment contre les forces extérieures qui cherchent à le contrôler et à l'utiliser à leur fin. Il est avant tout l'esclave du Joyau Noir, mais, plus tard, il est attiré dans la zone d'influence du Bâton Runique. Après la Bataille de Londra, son obsession pour contrôler le destin l'entraîne au bord de la folie, lorsqu'il rejoue indéfiniment la bataille dans son esprit en tentant de sauver la vie de tous ses amis. Il finit enfin par contrer la destinée, au moment où il est débarrassé de la responsabilité de Champion Eternel durant l'étrange confrontation dans la cité de Tanelorn.

"Ne te laisse pas tuer, Dorian." Il sourit d'un air confiant. "Ce n'est pas mon destin, je pense, que de périr sous les coups des Granbretons. Si ce l'était, il y a longtemops que je serais mort."

Dorian Hawkmoon (Maître)

Caractéristiques : FOR 15 CON 16 DEX 14 TAI 14 INT 14 POU 16 CHA 13

Compétences : Athlétisme 60%, Connaissance (Tactiques Militaires) 40%, Connaissance (Monde) 70%, Courtoisie 40%, Endurance 70%, Equitation 90%, Esquive 70%, Influence 40%, Perception 60%, Persévérance 70%, Premiers Soins 40%, Survie 30%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	6/6
4-6	Jambe Gauche	6/6
7-9	Abdomen	6/7
10-12	Poitrine	6/8
13-15	Bras Droit	6/5
16-18	Bras Gauche	6/5
19-20	Tête	6/6

Cotte de maille, jambières de maille, casque Merveilleux (tous avec Renforcé, Souple x 2): –21%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée large Merveilleuse (Guerrière x 2, Mortelle)	100%	1D10+1D2 / 4

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +14, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m

Prouesses : Choisi par le Destin, Né sur une Selle, Transe Meurtrière

Comte Airain

"Ceux qui connaissaient le Comte Airain, savaient qu'il était homme dans toute l'acceptation du terme ; un ami loyal, un ennemi redoutable, au rire facile et à la colère féroce, un bon vivant, un vétéran de la guerre, un fin bretteur et un cavalier hors pair, un homme plein de sagesse et versé dans l'Histoire et le caractère des hommes ; un amant tendre et sauvage. Le Comte Airain, bénéficiait d'une voix chaude et d'une grande vitalité. Il ne pouvait empêcher d'être une légende, car si l'homme était exceptionnel, ses exploits l'étaient encore plus."

– Le Joyau Noir



Considérer le Comte Airain comme un homme versé dans les arts et la science c'est négliger ses prodigieuses capacités physiques et ses talents ; le considérer comme un titan c'est ignorer sa connaissance. Le Comte Airain est un homme de la Renaissance, un homme supérieur, un de ceux qui ne voient le jour qu'une fois par millénaire. Il peut sans doute être comparé à Léonard de Vinci, si de Vinci avait été le plus grand général de son temps, au lieu d'être un artiste ; mais même ceci ne fait pas honneur au charme immense du Comte Airain.

Les origines du Comte Airain sont entourées de mystères. Il fit sa réputation sur les champs de bataille d'Europe, servant dans plus d'une armée et se battant dans plus de cent guerres, mais il affirme ne pas descendre d'une lignée noble ou honorable. Les Ducs de Burgondie lui firent don de son titre de Comte durant la bataille contre la Hanovrie, car leurs commandants refusèrent de servir sous les ordres d'un homme du rang ; Airain ne possédait aucun domaine jusqu'à ce qu'il soit proclamé Seigneur Gardian de Kamarg.

Le comte est prêt à risquer sa vie pour défendre une noble cause mais il est aussi un vétéran de l'Histoire. En dépit de sa puissance, il sait, ou du moins il croit, qu'un homme ne peut changer la course des évènements sur un continent, aussi se contente-t-il de tolérer les conquêtes du Ténébreux Empire, lesquelles, à son avis, sont le seul moyen d'apporter l'ordre sur une terre de chaos. Son esprit est ouvert et si prompt à faire le lien entre les problèmes et à plonger dans les extrapolations et les considérations tactiques, qu'il a besoin de guides moraux tel que Noblegent ou Yisselda pour lui rappeler ce qui est juste. Il est bien souvent sujet à de terribles crises de désespoir. Même s'il possède le courage d'affronter des obstacles apparemment insurmontables, son esprit rechigne à prendre part à des batailles sans espoir.

Airain est un homme plein d'honneur mais il n'est pas fou. Il respecte les lois, les civilités et le code de l'honneur au combat mais il est prêt à passer outre s'il doit être victorieux. Il sait que seuls les

vainqueurs écrivent l'histoire, et le Comte Airain n'a jamais connu la défaite.

"Dites au Baron Meliadus, qui se cache derrière son masque, trop honteux pour prendre la parole car il est un bâtard sans grâce, ayant abusé mon hospitalité et que j'ai vaincu au combat singulier – dites à votre maître que ce pourrait être sa mort et la mort de tous les siens !"



Comte Airain (Héros)

Caractéristiques : FOR 22 CON 18 DEX 12 TAI 18 INT 20 POU 18 CHA 16

Compétences : Athlétisme 100%, Artillerie 120%, Connaissance (Alchimie) 80%, Connaissance (Animal) 80%, Connaissance (Héraldique) 100%, Connaissance (Histoire) 90%, Connaissance (Monde) 120%, Connaissance (Plante) 80%, Connaissance (Tactiques Militaires) 150%, Courtoisie 80%, Endurance 150%, Equitation 120%, Esquive 60%, Influence 100%, Ingénierie 150%, Mécanismes 90%, Perception 60%, Persévérance 100% Premiers Soins 70%, Survie 50%.

Sorcellerie : Acide 20%, Augmenter les Dommages 40%, Brillance 50%, Brouillage 50%, Canon Feu 40%, Canon Sonique 30%, Geler 50%, Guérir une Blessure 40%, Ignition 60%, Lance-Feu 50%, Neutralisation de la Magie 50%, Renforcer 50%, Sonique 50%, Tour Spiralée 30%.

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	8/8
4-6	Jambe Gauche	8/8
7-9	Abdomen	8/9
10-12	Poitrine	8/10
13-15	Bras Droit	8/7
16-18	Bras Gauche	8/7
19-20	Tête	8/8

Armure de plaques Héroïque (Renforcée x2, Souple x2, Durable): –20%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée à 2 mains Héroïque (Guerrière x 2, Mortelle, Pénétrante x 2)	130%	2D10+1D6 / 4
Lance-feu Magnitude 5	100%	2D8+8 / 2

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +16, *Modificateur de Dommages :* +1D6, *Mouvement :* 4m

Prouesses : Titan Blindé, Génie Scientifique, Aura Héroïque

Yisselda Airain, Amour Eternel

"C'était une belle jeune fille de dix-neuf ans, à la peau douce et rose et ses cheveux ni tout à fait blancs, ni tout à fait roux, avaient une couleur plus subtil et agréable…"
– Le Joyau Noir

Fille unique du Comte Airain et amour d'Hawkmoon, Yisselda est une jeune fille belle et passionnée que les poètes vont, plus tard, nommée "Lumière de l'Europe". C'est l'obsession de Meliadus envers la jeune fille qui pousse celui-ci à jurer, sur le Bâton Runique, de se venger ; et c'est ce serment, prêté à la légère, qui sera la ruine de la Granbretanne. La douce nature d'Yisselda tire Hawkmoon de l'abîme de la folie et son amour l'inspire à poursuivre sa quête pour l'Amulette Rouge et l'Epée de l'Aurore.

Bien qu'Yisselda passe parfois au second plan, au profit de ses amis et de ses parents, la jeune fille sait se battre de façon admirable Lorsque qu'Hawkmoon se rend en Perse, elle est kidnappée et amenée au château du Dieu Fou. Là, elle devient garde du corps et championne dans l'armée des amazones du Dieu Fou. Derrière la beauté fine et la douce nature d'Yisselda se cache un coeur d'acier. Après tout, elle est la fille du Comte Airain, même si son esprit est enclin à la gentillesse au lieu de la guerre et de la science.

"*Et n'ai-je pas gagné quelque honneur en combattant dans l'arène ? Et ne me suis-je pas entraînée avec les Gardians de Kamarg, dans les arts de la hache, de l'épée et de la lance-feu ?"*

Yisselda (Novice)

Caractéristiques : FOR 14 CON 16 DEX 16 TAI 10 INT 14 POU 16 CHA 18

Compétences : Acrobatie 30%, Athlétisme 50%, Chant 30%, Courtoisie 40%, Danse 40%, Discrétion 30%,

Endurance 70%, Influence 40%, Jouer d'un Instrument 40%, Persévérance 70%, Premiers Soins 30%.

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/6
4-6	Jambe Gauche	0/6
7-9	Abdomen	0/7
10-12	Poitrine	0/8
13-15	Bras Droit	0/5
16-18	Bras Gauche	0/5
19-20	Tête	0/6

Armes

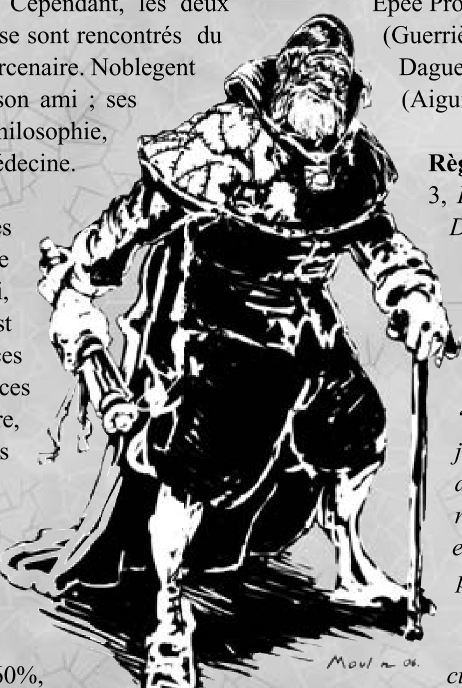
Type	*Compétences d'Arme*	*Dommages / PA*
Dague prodigieuse (Aiguisée x 2)	50%	1D4+3 / 4

Règles Spéciales : Actions de *Combat :* 3, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Noblegent

Noblegent est l'ami proche et le conseiller du Comte Airain. Les deux hommes sont très différents l'un de l'autre. Airain est bruyant, imprévisible, pragmatique et s'emporte aisément, tandis que Noblegent est calme, discret, raisonnable et idéaliste. Cependant, les deux hommes sont de grands amis. Ils se sont rencontrés du temps où le Comte Airain était mercenaire. Noblegent n'est pas aussi fin bretteur que son ami ; ses talents se portent sur la poésie, la philosophie, l'histoire, la connaissance et la médecine.

Noblegent a quelques connaissances dans la sorcellerie mais il a une approche plus mystique de celle-ci, que le Comte Airain. Ce dernier est convaincu qu'il n'existe pas de forces surnaturelles, seulement des sciences perdues. Noblegent, au contraire, est persuadé qu'il existe d'autres puissances dans le cosmos



Noblegent (Vétéran)

Caractéristiques : FOR 11 CON 12 DEX 13 TAI 11 INT 17 POU 15 CHA 15

Compétences : Chant 60%, Connaissance (Alchimie) 50%, Connaissance (Animal) 60%, Connaissance (Astronomie) 60%, Connaissance (Géographie) 40%, Connaissance (Héraldique) 70%, Connaissance (Monde) 80%, Connaissance (Philosophie) 80%, Connaissance (Plante) 60%, Connaissance (Théologie) 60%, Courtoisie 70%, Endurance 50%, Equitation 40%, Esquive 30%, Evaluer 60%, Expression Artistique 70%, Influence 70%, Médecine 90%, Perception 50%, Persévérance 80%, Premiers Soins 90%.

Sorcellerie : Dominer (Canidés) 40%, Dominer (Humain) 50%, Guérir une Blessure 50%, Hypnose 40%, Intuition 40%, Présence du Sorcier 60%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/5
4-6	Jambe Gauche	0/5
7-9	Abdomen	0/6
10-12	Poitrine	0/7
13-15	Bras Droit	0/4
16-18	Bras Gauche	0/4
19-20	Tête	0/5

Armes

Type	*Compétences d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée Prodigieuse (Guerrière, Mortelle)	60%	1D10 / 4
Dague Prodigieuse (Aiguisée x 2)	40%	1D4+3 / 4

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Prouesse : Savant

Oladahn des Montagnes Bulgares, Compagnon Eternel

"[Il] arrivait à peine à la ceinture du jeune duc. Son visage était recouvert d'un duvet roux et une fourrure, de couleur rousse elle-aussi, dissimulait son corps entier. Il était vêtu d'une tunique, retenue par une large ceinture. Ses pieds étaient chaussés de bottes de daim souples et son manteau était décoré de quatre ou cinq plumes de flamants".

– Le Joyau Noir



Oladahn est le plus petit des géants des Montagnes Bulgares. En fait, il est à demi géant ; son père était un sorcier aventureux qui réussit, de quelque façon, à séduire une géante. Cette dernière dévora son père durant un rude hiver et elle fut, à son tour, dévorée par son oncle Barkyos, la terreur des montagnes. Oladahn survécut à l'appétit de son oncle grâce à sa taille réduite mais aussi grâce à la ruse. Seul, il apprit à chasser et à survivre. Il étudia les grimoires de son père et appris quelque sortilèges. Oladahn n'eut pratiquement aucun contact avec les étrangers jusqu'au jour où il décocha une flèche sur un étrange oiseau volant dans le ciel. Le flamant tomba vers le sol, ainsi que le jeune noble Germain qui le chevauchait, Hawkmoon.

Oladahn a voyagé partout avec le duc, participant aux aventures avec le même calme et la même bonne humeur. C'est un archer expert qui, malgré un style de combat plutôt grossier, se rachète par son enthousiasme, son agilité et son recours à la ruse.

Oladahn (Vétéran)

Caractéristiques : FOR 14 CON 16 DEX 20 TAI 8 INT 12 POU 16 CHA 13

Compétences : Acrobatie 80%, Athlétisme 40%, Conduite 50%, Connaissance (Animal) 60%, Connaissance (Plante) 30%, Déguisement 60%, Discrétion 70%, Endurance 60%, Equitation 60%, Esquive 70%, Evaluer 50%, Lancer 60%, Passe-Passe 40%, Perception 80%, Persévérance 60%, Pister 60%, Premiers Soins 40%, Survie 80%.

Sorcellerie : Dominer (Humain) 60%, Ignition 40%, Intuition 30%, Présence du Sorcier 40%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/5
4-6	Jambe Gauche	1/5
7-9	Abdomen	2/6
10-12	Poitrine	2/7
13-15	Bras Droit	0/4
16-18	Bras Gauche	0/4
19-20	Tête	2/5

Haubert de cuir, jambières de cuir, bonnet : –6%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Arc long Merveilleux (Mortel)	110%	2D10 / 2
Epée courte	60%	1D6 / 3

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 4, *Rang d'Action:* +16, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Prouesse : Tireur Infaillible

Huillam D'Averc

"Le chef des sangliers... était le Français renégat, Huillam D'Averc, un peintre et un architecte autrefois brillant, qui avait rejoint la cause de la Granbretanne bien avant qu'elle n'ait conquise la France. D'Averc était une énigme, un homme dangereux. Pourquoi donc faisait-il semblant d'être malade ?"
– Le Dieu Fou

Huillam D'Averc, le célèbre Français, est un être plein de contrastes. Autrefois peintre et architecte exceptionnel, il abandonna les arts pour devenir soldat. Bien qu'étant un athlète et un redoutable homme d'épée, il fut, tout au long de sa vie, sujet à des maladies imaginaires. Homme discret au goût raffiné, il s'allia avec le Ténébreux Empire. Capricieux et prompt à se défaire de ces alliés du moment, il se montre entièrement loyal envers Hawkmoon. En dépit de son cynisme et de son soi-disant manque d'honneur, il tombe follement amoureux de Flana.

Durant sa première rencontre avec Hawkmoon, D'Averc est à la tête d'un groupe de l'Ordre du Sanglier. La Granbretanne eut recours à ses services en tant qu'espion, ambassadeur et architecte, puis il fut envoyé en Syrie pour y établir une base d'ornithoptères. Après avoir vu

Hawkmoon mettre les troupes du Sanglier en déroute, D'Averc s'enfuit et finit par se retrouver à la dérive sur un radeau en pleine Mer du Milieu ; il est sauvé des eaux par nul autre qu'Hawkmoon ! Le Français se débarrasse des deux autres rescapés qui l'accompagnent et devient le prisonnier d'Hawkmoon. Cependant, après avoir quitté le château du Dieu Fou, tous deux deviennent bons amis.

Flana, la Comtesse de Kanbery et future Reine-impératrice de Granbretanne, devient la maîtresse de Huillam le temps d'une nuit et tous deux tombent follement amoureux l'un de l'autre. Leur relation est la source du changement et de la rédemption de Flana. Une ironie que le Français n'aurait certainement pas manqué d'apprécier s'il en avait eu l'opportunité ; Huillam meurt au cours de sa seconde rencontre avec Flana. Il réussit à percer les lignes ennemies et pénètre dans le palais durant la Bataille de Londra, mais est tué par la lance-feu d'un garde trop zélé avant qu'il ne puisse embrasser de nouveau la comtesse.

Huillam D'Averc (Maître)

Caractéristiques : FOR 16 CON 13 DEX 14 TAI 12 INT 16 POU 13 CHA 16
Compétences : Acrobatie 50%, Artisanat (Architecture) 80%, Athlétisme 60%, Chant 80%, Connaissance (Art) 70%, Connaissance (Monde) 80%, Connaissance (Tactiques Militaires) 60%, Connaissance de la Rue 60%, Courtoisie 90%, Endurance 66%, Equitation 80%, Esquive 60%, Evaluer 30%, Expression Artistique 80%, Influence 120%, Ingénierie 80%, Langage (Langage Secret du Sanglier) 70%, Passe-passe 60%, Perception 60%, Persévérance 90%, Piloter (Ornithoptère) 50%, Premiers Soins 40%



Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	8/5
4-6	Jambe Gauche	8/5
7-9	Abdomen	8/6
10-12	Poitrine	8/7
13-15	Bras Droit	8/4
16-18	Bras Gauche	8/4
19-20	Tête	8/5

Armure lourde Granbretonne Prodigieuse (Souple x3, Légère) : –35%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages/PA*
Epée large Prodigieuse (Mortelle, Rapide, Pénétrante, de Parade)	120%	1D10+1D2/5

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m
Prouesses : Charme Diabolique, Duelliste

Le Guerrier d'Or et de Jais

"Il était vêtu d'une armure d'or et de jais et d'un long heaume qui lui recouvrait la tête. Chevauchant un blanc destrier aussi grand que celui d'Hawkmoon, il maniait une grande épée de six pieds de long. Là où il frappait, les hommes tombaient".
– Le Joyau Noir

Serviteur du Bâton Runique, le mystérieux Guerrier d'Or et de Jais voyage entre les dimensions. Par le passé, il a, apparemment, aidé les deux côtés dans tous les conflits, en accord avec les principes de son maître, la Balance Cosmique. Il se peut que le Guerrier ne soit pas humain, ni même mortel ; lui, ou l'une de ses incarnations, "meurt" à Dnark, mais il apparaît de nouveau plus loin dans la saga. Il peut avoir été ressuscité de quelque façon ou peut-être le second guerrier est-il une autre incarnation issue d'un monde parallèle, ou encore une version du passé. Orland Fank mentionne le Guerrier comme étant son frère et verse quelques larmes à sa mort ; celles-ci, cependant, semblent plus honorifiques que sentimentales.

En dehors de ces hypothèses, que connaît-on vraiment du Guerrier d'Or et de Jais ? Il apparaît lorsqu'on a besoin de lui



et s'en va quand il est temps pour lui de partir. Il possède un certain sens de l'humour, résultat de ses rencontres avec des héros réticents et les menaces quotidiennes du Multivers. Son devoir est celui de messager et de guide et non celui de guerrier. Il est toutefois capable d'utiliser, au besoin, une force terrible contre ses ennemis.

Le Guerrier d'Or et de Jais (Maître)

Caractéristiques : FOR 20 CON 18 DEX 13 TAI 16 INT 12 POU 14 CHA 10

Compétences : Athlétisme 90%, Conduite 50%, Connaissance (Monde) 100%, Connaissance (Philosophie) 120%, Endurance 150%, Equitation 120%, Esquive 60%, Evaluer 50%, Influence 70%, Perception 80%, Persévérance 120%, Pister 120%, Premiers soins 80%

Armure & points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	8/7
4-6	Jambe Gauche	8/7
7-9	Abdomen	8/8
10-12	Poitrine	8/9
13-15	Bras Droit	8/6
16-18	Bras Gauche	8/6
19-20	Tête	8/7

Armure d'Or et de Jais Héroïque (Renforcée x2, Souple x3) : –21%

Arme

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée à 2 mains Prodigieuse (Mortelle, Rapide, Pénétrante, de Parade)	120%	2D10+1D6 / 4

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +12, *Modificateur de Dommages :* +1D6, *Mouvement :* 4m
Prouesses : Immunité au Poison, Infatigable

Orland Fank

"Dites à un homme des Orkneys qu'il fait partie du Ténébreux Empire et il vous arrachera la gorge avec ses dents". Il fit un geste pour s'excuser et poursuivit "c'est notre façon de traiter les ennemis, là-bas, vous savez. Nous ne somme pas vraiment très sophistiqués."
– Le Secret des Runes

Orland Fank naquit et grandit dans les Orkneys. Il est prompt autant à rire qu'à se battre. Sa petite île natale a été, pendant des siècles, une épine dans le pied du Ténébreux Empire, car les hommes des Orkneys refusaient de se soumette au Trône Impérial. Ce qui fait d'Orland Fank un homme à part est le fait qu'il est le serviteur du Bâton Runique.

En fait, Fank pourrait bien être plus qu'un simple serviteur. Il affirme que l'esprit du Bâton Runique, Jehamia Cohnahlias, est son fils et il est lui-même apparu dans plusieurs endroits et plusieurs périodes, là où nul humain ne peut se rendre. Quoi qu'il en soit, il affirme maintenant être un voyageur parcourant les routes et les espaces entre les réalités, au service du Bâton Runique. Si le guerrier est un messager et un guide, le rôle de Fank est celui de gardien ; il prend soin des artefacts, tels que les heaumes miroirs, et récupère le Bâton Runique et les autres insignes de pouvoir après la Bataille de Londra. En dépit de son lourd devoir cosmique, Fank est un homme ayant les pieds sur terre, plus confortable dans une taverne que dans les palais royaux ou les champs de batailles des autres dimensions.

Orland Fank (Vétéran)

Caractéristiques : FOR 16 CON 14 DEX 15 TAI 14 INT 15 POU 13 CHA 12

Compétences : Athlétisme 60%, Bagarre 90%, Canotage 90%, Chant 70%, Conduite 60%, Connaissance (Monde) 70%, Discrétion 60%, Endurance 80%, Equitation 40%, Esquive 70%, Evaluer 50%, Influence 50%, Perception 60%, Persévérance 80%, Premiers Soins 40%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/6
4-6	Jambe Gauche	0/6
7-9	Abdomen	3/7
10-12	Poitrine	3/8
13-15	Bras Droit	0/5
16-18	Bras Gauche	0/5
19-20	Tête	0/6

Haubert de cuir Supérieur (Renforcé) : –2%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Grande hache Merveilleuse (Mortelle)	100%	2D8+2+1D2 / 3

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m

Flana de Kanbery

"La haine lui était inconnue, tout comme la loyauté. Elle était, en grande partie, une sorte de petit animal neutre faisant tantôt penser à un chat, tantôt à une araignée ; mais sa grâce et sa beauté la faisait plus ressembler à cette dernière."
– L'Epée de l'Aurore

La Comtesse Flana de Kanbery est l'une des plus belles femmes fatales de Granbretanne. Elle est seconde en ligne pour le trône, même si ce fait est moins important qu'il ne le paraît, car le Roi-Empereur est immortel. Tandis que certaines dames de la noblesse Granbretonne combattent dans l'armée, et que d'autres rejoignent en secret le culte de la Dame de Fer pour contrôler l'économie cruelle et l'empire esclavagiste de Granbretanne, ces deux notions ennuient Flana. Elle se plie au jeu de la politique et du statut social avec grand art, mais les affaires de la cour lui offrent peu de diversions. Elle comble ses nuits, et bien souvent ses jours, avec une succession d'amants. Elle se maria une douzaine de fois ; son dernier mari étant le défunt Grand Connétable des Vautours, le Moskovien Asrovak Mikosevaar. Tandis que ses maris étaient ailleurs, elle comblait le vide avec des amants de tout genre et de toute race. Une fois lassée d'eux, elle les fait disparaître. Ses autres passe-temps incluent le jardinage et la reproduction d'insectes rares ; ces deux activités lui donnant accès à une grande variété de poisons.



Jusqu'à sa rencontre avec Huillam D'Averc, Flana n'existait que dans un état d'insouciance, une conscience animale prenant plaisir à infliger la douleur aussi innocemment qu'une araignée capture une mouche. Elle était incapable d'une quelconque émotion et poursuivait désespérément les ombres fuyantes de l'amour et de la haine. Elle se confondait parfaitement dans la société Granbretonne mais il lui manquait la folle passion du nihilisme. Après une nuit passée avec Huillam, Flana s'éveille avec un tout autre état d'esprit sur la vie et devient, à la mort de Huon, une bien meilleure reine. Avant cela, toutefois, Flana était un monstre au même titre que son cousin, le Roi.

Flana de Kanbery (Vétéran)

Caractéristiques : FOR 10 CON 16 DEX 15 TAI 9 INT 16 POU 13 CHA 16

Compétences : Acrobatie 60%, Athlétisme 60%, Chant 60%, Connaissance (Monde) 60%, Courtoisie 70%, Danse 60%, Discrétion 80%, Endurance 55%, Equitation 70%, Evaluer 60%, Influence 80%, Passe-passe 70%, Perception 60%, Persévérance 60%, Premiers Soins 40%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/5
4-6	Jambe Gauche	0/5
7-9	Abdomen	0/6
10-12	Poitrine	0/7

D20	Parties du Corps	PA/PV
13-15	Bras Droit	0/4
16-18	Bras Gauche	0/4
19-20	Tête	1/5

Masque de noble (Héron) : –5%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Aucune	—	—

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Actions :* +15, *Modificateur de Dommages :* –1D2, *Mouvement :* 4m

Pahl Bewchard de Narleen

"Hawkmoon se retourna et aperçut un jeune homme vêtu de cuir noir, son manteau tâché de sang rejeté en arrière, une épée dans une main et une hache dans l'autre..."
– L'Epée de l'Aurore

En Amarehk, la cité de Narleen est gouvernée par les Seigneurs Pirates qui sèment la terreur chez les marchands. Les habitants de Narleen ont trop peur d'attirer la colère des pirates sanguinaires pour résister à l'occupation, aussi payent-ils tribut et taxes à l'enclave des pirates, une cité au sein de la cité et que l'on nomme Starvel. La famille Bewchard, une vieille lignée de Narleen d'avant le Tragique Millénaire, est l'une des rares familles à diriger un réseau de résistance clandestin harassant les pirates et leurs vaisseaux.

Pahl passe la majorité de son temps hors de la ville. Il est marchand par profession, mais il s'est jeté avec enthousiasme dans la lutte contre les pirates. Jeleana, sa soeur, s'occupe des affaires de la famille lorsqu'il s'en va se battre. Bewchard est un homme optimiste, charismatique, prompt à se faire des amis et d'une nature très généreuse.

Pahl Bewchard (Vétéran)

Caractéristiques : FOR 15 CON 15 DEX 15 TAI 13 INT 10 POU 16 CHA 14

Compétences : Athlétisme 70%, Canotage 80%, Chant 40%, Conduite 40%, Connaissance (Monde) 60%, Discrétion 60%, Endurance 59%, Esquive 70%, Evaluer 90%, Influence 90%, Navigation 70%, Perception 50%, Persévérance 60%.

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	2/6
4-6	Jambe Gauche	2/6
7-9	Abdomen	3/7
10-12	Poitrine	3/8
13-15	Bras Droit	2/5
16-18	Bras Gauche	2/5
19-20	Tête	0/6

Haubert de cuir, jambières de cuir, tunique Supérieurs (Renforcés) : –8%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée large Merveilleuse (Mortelle, Rapide, Pénétrante)	80%	1D10+1D2 / 4
Hache de bataille Merveilleuse (Mortelle, Rapide, Pénétrante)	60%	1D8+1+1D2 / 3

Règles Spéciales : *Actions de combat :* 3, *Rang d'Action :* +12, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m

Malagigi d'Hamadan

"Pourquoi Malagigi devrait-il vous aider ?" demanda l'homme. "Je vois que vous êtes de l'ouest. Les peuples de l'ouest apportent la destruction et la dissension à Hamadan. Partez ! Je ne veux rien avoir à faire avec vous !"
– Le Joyau Noir

Malagigi est l'un des plus grands sorciers de son temps. Il demeure dans la cité d'Hamadan, située dans la lointaine Perse. Malagigi n'utilise pas ses pouvoirs pour la conquête ni pour aider les autres ; il est, avant tout, obsédé par la connaissance elle-même. Il a connaissance du Bâton Runique et sait que la Balance Cosmique est nécessaire, mais il ne compte pas, pour le moment, la Granbretanne comme une menace pour la Balance.

Malagigi d'Hamadan (Maître)

Caractéristiques : FOR 8 CON 8 DEX 12 TAI 10 INT 18 POU 16 CHA 10

Compétences : Connaissance (Animal) 50%, Connaissance (Monde) 100%, Esquive 30%, Evaluer 60%, Influence 50%, Ingénierie 80%, Médecine 120%, Mécanismes 80%, Passe-passe 60%, Perception 70%, Premiers Soins 90%

Sorcellerie : Plusieurs, y compris Brouillage 100%, Neutralisation de la Magie 60%, Machine du Joyau Noir 30%

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/4
4-6	Jambe Gauche	0/4
7-9	Abdomen	0/5
10-12	Poitrine	0/6
13-15	Bras Droit	0/3
16-18	Bras Gauche	0/3
19-20	Tête	0/4

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Aucune	—	—

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* –1D2, *Mouvement :* 4m
Prouesses : Génie Scientifique

Baron Meliadus

"Je vous retrouverai, Hawkmoon, vous et vos amis. J'utiliserai toute la connaissance scientifique de la Granbretanne pour partir à votre recherche. Et je vous suivrai, au besoin, jusqu'à votre lieu de refuge, qu'il soit sur terre ou ailleurs, et vous connaîtrez ma vengeance. Je le jure sur le Bâton Runique !'"
– Le Dieu Fou

Meliadus est le Baron de Kroiden, l'un des districts les plus riches de Londra, mais sa véritable base de pouvoir est sa



Les Seigneurs de Granbretanne

Le Roi-Empereur Huon, Shenegar Trott, Taragorm et tous les autres Seigneurs du Ténébreux Empire sont présentés dans le supplément intitulé *La Granbretanne*.

position de Grand Connétable de l'ordre du Loup, la plus grande force de combat de toute l'Europe, et probablement du monde entier. Meliadus fait partie des grands généraux de Granbretanne et est l'architecte de la conquête de l'Europe. Les autres généraux estimaient qu'il aurait fallu vingt ans au Ténébreux Empire pour conquérir toutes les cours d'Europe. Grâce au génie militaire de Meliadus et à sa haine envers ceux qui s'opposent à lui, ils finirent par contrôler toute l'Europe au bout de deux ans seulement.

En surface, Meliadus n'apparaît pas comme un monstre sanguinaire. Il est capable de charmer et même d'être généreux, mais quiconque le défie devient son ennemi ; et Meliadus détruit ses ennemis. Il admira le Comte Airain et désira s'allier avec lui, mais aussitôt que le Comte et Yisselda refusèrent ses avances, il jura de se venger d'eux et de les détruire par tous les moyens. Plus Hawkmoon lui met des bâtons dans les roues, plus il est obsédé par la destruction du Germain et de ses alliés. Lorsque les autres seigneurs et le Roi-Empereur remettent en question l'obsession de Meliadus à vouloir localiser et tuer Hawkmoon, Meliadus commence à considérer les autres Granbretons comme des ennemis et mène une révolte désastreuse contre Huon.

D'une certaine manière, Meliadus *incarne* la Granbretanne. C'est un homme doté d'une grande force de caractère, fort, intelligent et de quelque façon admirable, mais possédé d'une telle haine et d'une telle malice qu'il pourrait incendier le monde juste pour pouvoir rire à la vue des flammes dansantes.

Baron Meliadus (Scélérat)
Caractéristiques : FOR 16 CON 18 DEX 14 TAI 17 INT 17 POU 17 CHA 15
Compétences : Artillerie 80%, Athlétisme 70%, Connaissance (Monde) 90%, Connaissance (Tactiques Militaires) 120%, Connaissance de la Rue 90%, Courtoisie 70% Endurance 120%, Equitation 90%, Esquive 60%, Evaluer 70%, Influence 90%, Langage (Langage Secret du Loup) 90%, Perception 70%, Persévérance 100%, Piloter (Ornithoptère) 60%, Premiers Soins 50%.

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	8/7
4-6	Jambe Gauche	8/7
7-9	Abdomen	8/8
10-12	Poitrine	8/9
13-15	Bras Droit	8/6
16-18	Bras Gauche	8/6
19-20	Tête	8/7

Armure Granbretonne Prodigieuse (Renforcée x2, Souple, Légère) : –35%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée à 2 mains Prodigieuse (Mortelle, Guerrière, Rapide, Pénétrante)	140%	2D10+1D4 / 4
Lance-feu	100%	2D8 / 2

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* +1D4, *Mouvement :* 4m
Prouesses : Transe Meurtrière, Aura Héroïque, Folie des Granbretons.

Baron Kalan

"Il est de ceux qui pensent que la Granbretanne est insensée… ceux qui ont des perspectives tronquées, ceux qui ne peuvent voir le but ultime, ne sont pas convaincus de la noblesse de notre grande croisade. Ils pensent que nous somme fous, ha ha !"
– Le Joyau Noir

Le génie fou de Vitall est le premier savant du Ténébreux Empire. A la tête de l'ordre du Serpent, il commande les légions des sorciers savants, des pratiquants de la vivisection, des alchimistes et l'industrie immonde du Ténébreux Empire. Ses laboratoires fabriquent des machines de guerre mais les deux principales obsessions de Kalan sont la maîtrise de l'espace et celle de l'esprit. Il a personnellement développé des nouvelles formes d'ornithoptères, de mêmes que des moteurs plus efficaces pour les navires de guerres de la marine, tandis que des machines psychiques, telles les machines mentales et la Machine du Joyau Noir, sont construites dans les souterrains lugubres au dessous de Londra.

Kalan est aussi cruel que les autres Seigneurs de Granbretanne mais sa haine est beaucoup plus subtile et plus vaste. Il déteste l'humanité en entier et ne fait aucune différence entre les nations et la nature des hommes. Il se délecte à causer la destruction et la douleur, à condition qu'elles démontrent la puissance de la sorcellerie scientifique. La fierté de Kalan à maîtriser la sorcellerie est son plus grand défaut ; sa vanité va le mener à défier le Roi-Empereur Huon et les lois du temps et de l'espace.

Baron Kalan (Maître)

Caractéristiques : FOR 10 CON 11 DEX 12 TAI 10 INT 18 POU 17 CHA 13
Compétences : Artillerie 120%, Connaissance (Animal) 90%, Connaissance (Astronomie) 90%, Connaissance (Monde) 90%, Connaissance (Plante) 90%, Connaissance (Poisons) 80%, Courtoisie 50%, Endurance 60%, Esquive 60%, Evaluer 90%, Influence 70%, Ingénierie 150%%, Langage (Langage Secret du Serpent) 100%, Médecine 90%, Mécanismes 100%, Perception 50%, Persévérance 100%, Piloter (Ornithoptère) 90%, Premiers Soins 90%.

Sorcellerie : Plusieurs, y compris : Canon Acide 20%, Engin de Labeur 30%, Epidémie 40%, Guérir une Blessure 100%, Intelligence Tutélaire 40%, Intuition 60%, Machine du Joyau Noir 60%, Poison 50%, Projection Psychique 60%, Pyramide de Voyage Dimensionnel 30% (voir supplément *La Granbretanne*), Suffocation 80%.

Armure & points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	2/5
4-6	Jambe Gauche	2/5
7-9	Abdomen	2/6
10-12	Poitrine	2/7
13-15	Bras Droit	2/4
16-18	Bras Gauche	2/4
19-20	Tête	7/5

Robes de sorcier, masque de bête : –10%

Armes

Type	*Compétences d'Arme*	*Dommages / PA*
Aucune	—	—

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +15, *Modificateur de Dommages :* –1D2, *Mouvement :* 4m
Prouesse : Folie des Granbretons, Génie Scientifique, Savant.

Seigneur Agonosvos

"Vous me connaissiez, dernier des Hawkmoon, mais pas autant que vous le pensez. Ne savez-vous pas que j'ai

passé de nombreuses années à Londra, enseignant mon savoir aux Seigneurs Granbretons ? Nous sommes de vieux amis, le Ténébreux Empire et moi !'
– Le Joyau Noir

Plusieurs siècles auparavant, le sorcier Agonosvos fut chassé de Köln par les Ducs de ce domaine. Ils s'attendaient à ce que le dément meure dans les contrées sauvages, mais grâce à ses immondes sortilèges, il survécut. Son corps est en décomposition mais il a su préserver sa vie grâce à sa magie noire. Il s'est spécialisé dans la magie qui altère la vie et crée des mutants et des espèces nouvelles. Il fut employé, autrefois, comme sorcier à la cour de Granbretanne, afin de créer des créatures de guerre et des maladies, mais maintenant il erre dans l'Est, avec sa caravane de monstres et de mutants.

Seigneur Agonosvos (Maître)

Caractéristiques : FOR 16 CON 20 DEX 10 TAI 14 INT 17 POU 15 CHA 6
Compétences : Connaissance (Animal) 130%, Connaissance (Monde) 90%, Connaissance (Plante) 120%, Conduite 70%, Courtoisie 30%, Endurance 120%, Equitation 50%, Esquive 60%, Evaluer 90%, Influence 40%, Médecine 150%, Perception 50%, Persévérance 100%, Premiers soins 140%

Sorcellerie : Plusieurs, y compris Agonie 70%, Brouillage 70%, Clone 40%, Drogue de Résurrection 60%, Guérir une Blessure 80%, Investir Artefact 70%, Mutation 90%, Résistance aux Dommages 70%.

Le heaume d'Agonosvos est investi du sortilège Brouillage de Magnitude 5, lequel est automatiquement activé lorsqu'un sortilège est lancé contre le sorcier. Son corps est investi de plusieurs sortilèges Guérir une Blessure, tous à la Magnitude 3. Agonosvos peut guérir jusqu'à 30 points de dommages, à raison de 3 points par tour.

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	3/7
4-6	Jambe Gauche	3/7
7-9	Abdomen	5/8
10-12	Poitrine	5/9
13-15	Bras Droit	3/6
16-18	Bras Gauche	3/6
19-20	Tête	5/7

Armure bigarrée d'Agonosvos : –20%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages /PA*
Epée large Merveilleuse (Mortelle)	80%	1D10+1D2/4

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +13, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m
Prouesses : Immunité aux Maladies, Immunité au Poison

Soldats & Roturiers

Tous les personnages ci-dessous peuvent être des ennemis potentiels pour des personnages novices ou chevronnés.

Brigand

Les statistiques ci-dessous décrivent le genre de bandits et de brigands que l'on trouve un peu partout en Europe. Les scélérats de cette espèce rôdent à la limite des champs de bataille ou près des routes principales dans l'attente de leur prochaine victime. Ils n'ont pas la pratique ou la discipline des soldats mais peuvent facilement intimider un voyageur pour qu'il leur remette son argent ou sa vie !

Caractéristiques : FOR 11 CON 9 DEX 11 TAI 8 INT 8 POU 12 CHA 10
Compétences : Athlétisme 20%, Discrétion 40%, Esquive 30%, Perception 35%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/4
4-6	Jambe Gauche	1/4
7-9	Abdomen	2/5
10-12	Poitrine	2/6
13-15	Bras Droit	0/3
16-18	Bras Gauche	0/3
19-20	Tête	2/4

Haubert de cuir, jambières, bonnet : –6%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée courte	30%	1D6–1D2 / 3
Arc court	40%	1D8–1D2 / 2

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +9, *Modificateur de Dommages :* –1D2, *Mouvement :* 4m

Artisan

La description est celle d'un artisan moyen, un forgeron ou un charpentier, que l'on peut trouver n'importe où.

Caractéristiques : FOR 13 CON 10 DEX 11 TAI 8 INT 10 POU 9 CHA 10
Compétences : Artisanat 50%, Connaissance de la Rue 30%, Evaluer 40%, Expression Artistique 30%, Influence 30%.

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	–/4
4-6	Jambe Gauche	–/4
7-9	Abdomen	–/5
10-12	Poitrine	–/6
13-15	Bras Droit	–/3
16-18	Bras Gauche	–/3
19-20	Tête	–/4

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Arme improvisée	24%	1D6–1
Hachette	30%	1D6 / 3

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +10, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Fantassin Granbreton

Le son des bottes des soldats disciplinés du Ténébreux Empire est entendu dans toute l'Europe et signifie la fin de la liberté et de l'espoir. En tant que membre de l'un des terribles ordres des bêtes, le soldat est entièrement loyal à ses compagnons d'arme et à son commandant ; sa détermination et son dévouement lui feraient honneur s'ils n'étaient pas mis au service d'une armée si redoutable.

Caractéristiques : FOR 15 CON 15 DEX 11 TAI 12 INT 8 POU 8 CHA 7
Compétences : Artillerie 30%, Athlétisme 40%, Connaissance (Tactiques Militaires) 30%, Equitation 30%, Perception 35%, Premiers soins 30%, Survie 30%.

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	6/6
4-6	Jambe Gauche	6/6
7-9	Abdomen	6/7
10-12	Poitrine	6/8
13-15	Bras Droit	6/5
16-18	Bras Gauche	6/5
19-20	Tête	6/6

Armure Granbretonne standard : –35%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée large	70%	1D8+1D2 / 4
Lance-Feu	60%	2D8 / 2

Règles Spéciales : *Actions de combat :* 2, *Rang d'Action :* +9, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m

Gardian de Kamarg

La tradition des Gardians remonte à des millénaires. Les Gardians étaient à l'origine des dresseurs de chevaux et des cavaliers remarquables, mais lorsque le chaos des guerres déchira l'Europe, ils prirent les armes pour défendre leur terre natale. Après des siècles, les Gardians sont devenus une force de combat formidable, loyale au Seigneur Gardian de Kamarg. Sous le commandement du Comte Airain, leur équipement a été mis au goût du jour et incorpore des lances-feu. Ils ont bénéficié de l'enseignement du plus célèbre combattant d'Europe.

Caractéristiques : FOR 13 CON 15 DEX 14 TAI 10 INT 10 POU 13 CHA 10
Compétences : Athlétisme 40%, Connaissance (Plante) 30%, Connaissance (Tactiques Militaires) 30%, Equitation 50%, Perception 40%, Pister 40%, Survie 40%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/5
4-6	Jambe Gauche	1/5
7-9	Abdomen	5/6
10-12	Poitrine	5/7
13-15	Bras Droite	5/4
16-18	Bras Gauche	5/4
19-20	Tête	5/5

Casque, jambières de cuir, cotte de maille : –27%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Lance	50%	1D10 / 2
Lance-Feu	40%	2D8 / 2

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action:* +12, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Mercenaire

Les mercenaires sont courants sur le continent et louent leurs services traînant d'armée en armée. Certains sont des nobles affranchis ou des survivants d'autres armées

qui parfois se souviennent de leur honneur perdu. D'autres sont des brutes, des animaux en armures qui se servent de leur épée comme de crocs.

Caractéristiques : FOR 14 CON 13 DEX 12 TAI 14 INT 8 POU 9 CHA 12
Compétences : Athlétisme 30%, Connaissance (Tactiques Militaires) 30%, Equitation 30%, Esquive 40%, Survie 40%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	1/6
4-6	Jambe Gauche	1/6
7-9	Abdomen	5/7
10-12	Poitrine	5/8
13-15	Bras Droit	5/5
16-18	Bras Gauche	5/5
19-20	Tête	5/6

Casque, jambières de cuir, cotte de maille : –27%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Epée large	55%	1D8+1D2 / 4
Ecu	40%	1D6+1D2 / 8

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +10, *Modificateur de Dommages :* +1D2, *Mouvement :* 4m

Noble

Cette description est celle d'un homme de la cour ou d'un riche diplomate, non celle d'un guerrier. Les nobles sont mieux éduqués et plus raffinés que les roturiers. Au combat, ils se servent de leur réputation et de leur pouvoir politique plutôt que de leurs armes ; et si cette influence échoue, alors le noble aura sans doute une demi-douzaine de gardes du corps ou d'hommes de main prêts à le débarrasser de ses problèmes.

Caractéristiques : FOR 10 CON 14 DEX 11 TAI 11 INT 14 POU 12 CHA 15
Compétences : Connaissance (Monde) 30%, Courtoisie 40%, Danse 30%, Evaluer 30%, Equitation 40%, Influence 40%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/5
4-6	Jambe Gauche	0/5
7-9	Abdomen	0/6
10-12	Poitrine	0/7
13-15	Bras Droit	0/4
16-18	Bras Gauche	0/4
19-20	Tête	0/5

Armes

Type	*Compétences d'Arme*	*Dommages / PA*
Rapière	20%	1D8 / 3

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +12, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Paysan

Un paysan simple et ordinaire.

Caractéristiques : FOR 12 CON 9 DEX 9 TAI 10 INT 7 POU 10 CHA 12
Compétences : Athlétisme 30%, Conduite 30%, Connaissance (Plante) 30%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/4
4-6	Jambe Gauche	0/4
7-9	Abdomen	0/5
10-12	Poitrine	0/6
13-15	Bras Droit	0/3
16-18	Bras Gauche	0/3
19-20	Tête	0/4

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Gourdin	20%	1D6 / 2

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +8, Modificateur de dommages *:* +0, *Mouvement :* 4m

Savant

La description est celle d'un savant érudit, tel que celui engagé pour la tutelle d'enfants nobles, un professeur d'université ou un conseiller de la cour. Il peut connaître quelques sortilèges mais possède assez de raison pour ne pas pratiquer les arts dangereux de la sorcellerie.

Caractéristiques : FOR 8 CON 6 DEX 10 TAI 11 INT 16 POU 15 CHA 13

Compétences : Connaissance (Héraldique) 40%, Connaissance (Histoire) 50%, Connaissance (Monde) 50%, Courtoisie 40%, Evaluer 40%, Influence 40%, Médecine 50%.

Armure et Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/4
4-6	Jambe Gauche	0/4
7-9	Abdomen	0/5
10-12	Poitrine	0/6
13-15	Bras Droit	0/3
16-18	Bras Gauche	0/3
19-20	Tête	0/4

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Bâton	20%	1D8–1D2 / 3

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 2, *Rang d'Action :* +13, *Modificateur de Dommages :* –1D2, *Mouvement :* 4m

Soldat

Les soldats professionnels sont le coeur des armées Européennes, des hommes d'armes mieux entraînés et mieux équipés que les milices paysannes. Ils ne sont cependant ni cavaliers ni chevaliers.

Caractéristiques : FOR 12 CON 14 DEX 13 TAI 13 INT 10 POU 10 CHA 8
Compétences : Athlétisme 40%, Conduite 20%, Connaissance (Tactiques Militaires) 40%, Esquive 30%, Perception 30%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	5/6
4-6	Jambe Gauche	5/6
7-9	Abdomen	5/7
10-12	Poitrine	5/8
13-15	Bras Droit	5/5
16-18	Bras Gauche	5/5
19-20	Tête	5/6

Coiffe de maille, tunique et jambières : –35%

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Hallebarde	60%	1D8+1 / 3

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +11, *Modificateur de Dommages :* +0, *Mouvement :* 4m

Voleur

Un voleur discret, un pickpocket ou un cambrioleur De tels voleurs sont généralement rencontrés dans les grandes villes ou les cités, là où les choses valent la peine d'être volées.

Caractéristiques : FOR 10 CON 11 DEX 16 TAI 10 INT 12 POU 10 CHA 12
Compétences : Acrobatie 50%, Athlétisme 40%, Connaissance de la Rue 40%, Discrétion 60%, Esquive 40%, Evaluer 40%, Passe-passe 50%

Armure & Points de Vie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/5
4-6	Jambe Gauche	0/5
7-9	Abdomen	1/6
10-12	Poitrine	1/7
13-15	Bras Droit	1/4
16-18	Bras Gauche	1/4
19-20	Tête	0/5

Tunique de cuir : –4% malus aux compétences

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Dague	30%	1D4–1D2+1 / 4

Règles Spéciales : *Actions de Combat :* 3, *Rang d'Action :* +14, *Modificateur de Dommages :* –1D2, *Mouvement :* 4m

Créatures

Créatures & Intelligence

Une créature ayant une INT déterminée de façon aléatoire est considéré comme douée de raison ; c'est une créature rationnelle capable de pensées logiques et possédant une personnalité. Une créature avec une INT fixe (toute INT listée comme un nombre plutôt qu'un lancer de dés) n'est pas douée de raison.

Traits

La description complète des traits des créatures et leurs effets sont détaillés dans cette section.

Armes Naturelles Redoutables

Les armes naturelles de la créature sont renforcées et

résistantes comme le métal. En tant que telles, elles peuvent parer les attaques effectuées avec des armes.

Excellent Nageur
La créature gagne un bonus de +30% à sa compétence Athlétisme toutes les fois où elle nage. De plus, la créature utilise son score normal de Mouvement lorsqu'elle nage.

Perception de la Terre
En percevant la chaleur et la pression atmosphérique, une créature possédant Perception de la Terre peut se battre et effectuer des tests de Perception sans malus, à condition que sa cible ne se situe pas au delà de dix mètres.

Perception de la Vie
Si la créature touche une cible et réussit son test de Perception, elle prend connaissance des points de vie de la cible, son niveau de Fatigue et si oui ou non elle est affligée par un poison ou une maladie.

Poison
L'une des attaques de la créature, ou tout du moins une de ses formes d'attaque, est empoisonnée. La description détaille le poison ou le venin particulier employé par la créature.

Régénération
La créature guérit rapidement, à raison d'un point de vie par tour à chaque partie du corps blessée.

Souffle de Feu
Une créature peut cracher du feu sur une zone comme Action de Combat. Le feu est projeté dans un cône au devant de la créature ; ce cône s'étend, en mètres, sur une distance égale au POU de la créature. A son extrémité la plus éloignée, le cône est égal, en largeur, à la moitié du POU de la créature.

Un personnage touché par les flammes subit les dommages du feu listés sur toutes ses parties du corps, mais il peut se mettre à couvert afin de réduire de moitié les dommages ; les points d'armure comptent normalement.

Une créature ne peut cracher du feu qu'une seule fois durant une période déterminée (habituellement une fois par heure ou une fois par jour). Toute autre tentative pour cracher le feu, dans cette période de temps, nécessite de la créature qu'elle effectue un test d'Endurance, avec un malus cumulatif de –20% à chaque tentative.

Vision dans le Noir
Permet de traiter l'obscurité la plus complète comme une obscurité.

Vision de Nuit
Permet de traiter l'obscurité partielle comme normalement éclairé et l'obscurité comme une obscurité partielle.

Descriptions des Créatures
Chaque bloc de statistiques est divisé en quatre sections.

Caractéristiques : Les scores de Caractéristiques moyens sont listés ici.

Parties du Corps : De même que les scores aléatoires qui déterminent les parties du corps atteintes au combat, deux autres scores sont listés ; le premier correspond aux points d'armure naturelle de la partie du corps (si applicable) et le second correspond aux points de vie.

Armes : Ses attaques et ses dommages.

Règles Spéciales : Compétences, Actions de Combat, Modificateur de Rang d'Action, Mouvement, Traits, Armure et règles spéciales sont notés ici. Les compétences sont les compétences de base correspondant au type de la créature ; les créatures individuelles peuvent avoir des scores plus élevés ou des compétences additionnelles.

Baragoin
Les baragoins avaient autrefois été des hommes, avant d'être capturés comme esclave et transformés dans les laboratoires de sorcellerie du prédécesseur du comte. Maintenant, ils étaient des monstres de huit pieds de haut, couleur de fiel et très larges. Ils rampaient sur leur panse à travers les marais, ne se relevant que pour bondir sur leur proies pour les déchiqueter de leurs griffes dures comme de l'acier. A l'occasion, lorsqu'ils rencontraient un homme seul, ils en tiraient une lente revanche en lui dévorant les membres.
– Le Joyau Noir

Les baragoins retiennent une petite parcelle de leur intelligence humaine mais leur esprit est torturé par la folie et la douleur. Certains ont bien essayé de parler comme les humains mais leur bouche ne peut plus reproduire de mots intelligibles, seulement des sons sans aucun sens et des cris de haine.

Caractéristiques

FOR	2D6+22	(29)	INT	1D6+6	(9)
CON	3D6+10	(20)	POU	3D6	(10)
DEX	3D6+4	(10)	CHA	2D6	(7)
TAI	3D6+12	(23)			

Parties du Corps & Points de Vie du Baragoin

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	3/9
4-6	Jambe Gauche	3/9
7-9	Abdomen	3/10
10-12	Poitrine	3/11
13-15	Bras Droit	3/8
16-18	Bras Gauche	3/8
19-20	Tête	3/9

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Griffes	60%	1D6+1D12

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +9
Mouvement : 5m
Traits : Vision de Nuit
Compétences : Discrétion 40%, Endurance 70%, Pister 50%, Survie 60%
Armure Typique : Peau (3 PA, pas de malus aux compétences)

Bec Féroce du Yel

"Elles étaient couvertes d'une fourrure huileuse, avec des becs d'oiseaux, des griffes de chats et des yeux étincelants. Elles ouvrirent leur bec pour révéler des rangées de dents et elles émettaient un horrible sifflement".
–L'Epée de l'Aurore

L'assemblage des traits hideux qui composent ces créatures suppose qu'elles furent créées par quelque sorcier capricieux et cruel, qui prit des animaux comme bases, voir même des humains, auxquels il greffa toute sorte d'appendices et d'organes. Le résultat est une parodie de vie pleine de haine qui erre dans les collines du Yel. Ces créatures détestent les humains ; elles les blâment sans doute pour leur état actuel. Elles sont également voleuses et bien souvent fuient la bataille après s'être emparées d'un trophée, telle que l'arme d'un personnage.

Les Becs Féroces sont facilement reconnaissables à leur odeur immonde. Elles chassent en meute ; des groupes entiers comprenant jusqu'à trois douzaines de créatures vont jusqu'à attaquer des campements ou des caravanes marchandes. Les routes à l'ouest de la Granbretanne sont patrouillées par des gardiens qui qui guettent les attaques des Becs Féroces.

Caractéristiques

FOR	3d6+12	(23)	INT	1d6+6	(9)
CON	3d6+12	(23)	POU	3d6	(11)
DEX	3d6	(11)	CHA	2d6	(7)
TAI	2d6+6	(13)			

Parties du Corps et Points de Vie d'un Bec Féroce

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–3	Jambe Droite	2/8
4–6	Jambe Gauche	2/8
7–9	Abdomen	2/9
10–12	Poitrine	2/10
13–15	Bras Droit	2/7
16–18	Bras Gauche	2/7
19–20	Tête	2/8

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Griffes	60%	2D6
Morsure	40%	1D10+1D6

Règles Spéciales

Actions de Combat: 2
Rang d'Action : +10
Mouvement : 4m
Traits : Vision de Nuit
Compétences : Athlétisme 40%, Discrétion 70%, Esquive 40%, Pister 50%
Armure Typique : Fourrure Huileuse (2 PA, pas de malus aux compétences)

Bête Mécanique

"Elle se tenait sur ses pattes métalliques au dessus d'eux ; ses écailles métalliques aux multiples reflets les aveuglaient. Une masse de cornes acérées comme des couteaux descendait tout le long de son dos. Son corps avait presque la forme d'un gorille, avec des pattes arrières courtes et des pattes avant plus longues se terminant par des griffes de métal. Ses yeux aux couleurs changeantes avaient des facettes multiples, comme celle d'une mouche, et sa gueule

était remplie de crocs acérés comme des lames de rasoirs."
– Le Dieu Fou

Les monstrueuses machines telle que celle-ci étaient créées pour être les gardiennes des cités laboratoires et des cachettes d'engins technologiques. Ces robots sont virtuellement indestructibles. Hawkmoon réussit à aveugler la bête de Soryandum, mais lorsqu'il y retourne, trois ans plus tard, elle erre encore dans le désert et n'a rien perdu de sa puissance. Les machines sont immunisées contre le feu, la chaleur, le froid et les attaques électriques ; cependant, certaines formes de sorcellerie peuvent les perturber.

Ces machines ne sont pas conscientes et sont immunisées contre un effet ou un pouvoir qui affecte l'esprit.

Caractéristiques

FOR	10D6	(35)	INT	0	(0)
CON	10D6	(35)	POU	0	(0)
DEX	4D6	(13)	CHA	3	(3)
TAI	6D6+12	(33)			

Parties du Corps et Points de Vie de la Bête Métallique

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-3	Jambe Droite	12/17
3-6	Jambe Gauche	12/17
7-9	Abdomen	12/18
10-12	Poitrine	12/19
13-15	Bras Droit	12/16
16-18	Bras Gauche	12/16
19-20	Tête	12/17

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Griffes	150%	4D6 / 6
Morsure	100%	2D12+1D12 / 8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +6
Mouvement : 6m
Traits : Armes Naturelles Redoutables, Perception de la Terre, Vision de Nuit
Compétences : Athlétisme 150%, Perception 100%
Armure Typique : Plaques Invulnérables (12 PA, pas de malus aux compétences)



Charki

"Elles ressemblaient à des choses couleur de plomb, possédant plusieurs jambes et agitant de nombreuses protubérances. Hawkmoon ne pouvait décider si elles étaient des créatures ou des machines, ou ni l'un ni l'autre… Un pan de mur s'écroula et une créature grise rampa à travers le trou dans le mur puis dans le passage. L'extrémité de la créature était pourvue d'une ventouse, comme une pieuvre, qui s'agitait comme une bouche cherchant à les embrasser… Le mur céda complètement, révélant une masse formée de bras qui s'agitaient en tout sens et d'une tête surmontée d'un visage parodiant les traits humains et qui grimaçait d'un rire idiot."
– L'Epée de l'Aurore

Le produit bizarre de la science que sont les Charkis est la plaie des hommes des Kampps dans la distante Amarehk. Les Charki rôdent dans les plaines, au dessus des Kampps souterrains, chassant et creusant la terre afin de trouver leur proie. Selon les anciens récits, les Charkis furent créés par l'infâme sorcier Shenatar-von-Krensai, qui convoitait la science avancée du peuple des Kampps.

Les Charkis peuvent drainer la vie et l'énergie de tous ceux qu'ils touchent et les rayons d'influence mortels qu'ils projettent rendent les hommes fous. Un personnage situé

à 10 mètres d'un Charki et qui n'est pas protégé par une sorcellerie défensive (tel que Brouillage ou le Heaume d'Agonosvos) doit effectuer un test de Persévérance opposé au POU x 5 du Charki.

Caractéristiques

FOR	3D6+10	(21)	INT	2D6	(7)
CON	3D6+10	(21)	POU	2D6+6	(13)
DEX	2D6+6	(13)	CHA	5	(5)
TAI	2D6+20	(27)			

Parties du Corps & Points de Vie du Charki

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Tentacule	3/10
3-4	Tentacule	3/10
5-7	Partie du Corps Inférieure	3/11
8-10	Partie du Corps Supérieure	3/12
11-13	Tentacule	3/9
14-16	Tentacule	3/9
17-20	Tête	3/10

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Tentacule	60%	1D6+1D10+drainage / 3

Un personnage touché par le tentacule d'un Charki perd 1D6 points supplémentaires à cause de l'attaque Drainage de la créature. Ces dommages supplémentaires ignorent l'armure.

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +10
Mouvement : 3m
Traits : Perception de la Terre, Armes Naturelles Redoutables
Compétences : Endurance 86%, Perception 40%, Persévérance 70%, Pister 75%
Armure Typique : Peau (3 PA, pas de malus aux compétences)

Chauve-Souris Lugubre

"De l'autre côté, ils apercevaient de gigantesques bêtes ailées, semblables à des chauves-souris, à ceci près qu'elles possédaient de longs bras et des griffes acérées recourbées. Elles mettaient les guerriers en pièces et certaines d'entre elles se délectaient déjà des cadavres."
– Le Joyau Noir

Ces sortes de chauves-souris monstrueuses sont supposées être le produit des vents empoisonnés du Tragique Millénaire, mais les sorciers pullulent en Syrie, ainsi il est plus que probable qu'elles soient le produit de quelques laboratoires de recherches. Les chauves-souris lugubres sont des bêtes revêches et ne peuvent être domestiquées comme montures (malus de –60% à toutes les tentatives d'Equitation). Elles sont trop grosses pour voler mais peuvent planer au dessus des murs et des fortifications.

Les chauves-souris lugubres se nourrissent de cadavres. Leur grande masse et leur férocité au combat sont la preuve que leur besoin de chair est énorme. Si elle n'est pas immédiatement menacée et à de quoi se nourrir, la chauve-souris s'arrête, à moins qu'elle ne soit poussée au combat par un test de compétence Connaissance (Animal) réussi.

Drainage

	Lancer du Défenseur (Persévérance)		
Lancer de l'Assaillant (Persévérance)	*Echec*	*Réussite*	*Résultat Critique*
Echec	Relancez les dés dans 30 secs (6 tours)	Immunisé contre les effets des Charkis	Immunisé contre les effets des Charkis
Réussite	Le défenseur souffre d'un malus de –20% à tous ses jets de compétence tant que le Charki est présent.	Relancez les dés dans 30 secs (6 tours)	Immunisé contre les effets des Charkis
Résultat Critique	Le défenseur attaque une cible aléatoire tant que le Charki est présent.	Le défenseur souffre d'un malus de –20% à tous ses jets de compétence tant que le Charki est présent.	Le défenseur souffre d'un malus de –20% à tous ses jets de compétence tant que le Charki est présent.



et la chauve-souris regagne un point de vie à chaque partie du corps.

Règles Spéciales

Actions de combat : 2
Rang d'Action : +6
Mouvement : 3m, les chauves-souris peuvent planer jusqu'à 10 mètres de haut .
Traits : Vision de Nuit
Compétences : Athlétisme 40%, Endurance 70%, Perception 60% (20% sous la lumière du jour), Pister 40%
Armure Typique : Fourrure (2 PA, pas de malus aux compétences)

Caractéristiques

FOR	4D6+12	(26)	INT	2	(2)
CON	4D6+6	(20)	POU	3D6	(10)
DEX	3D6	(10)	CHA	4	(4)
TAI	4D6+12	(26)			

Parties du Corps et Points de Vie de la Chauve-Souris

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Patte Arrière Droite	2/10
3-4	Patte Arrière Gauche	2/10
5-7	Arrière Train	2/11
8-10	Poitrail	2/11
11-13	Aile Droite	2/10
14-16	Aile Gauche	2/10
17-20	Tête	2/10

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Griffes	70%	1D6+1D12
Morsure	50%	1D8+1D12+drainage

L'attaque (Morsure) de la chauve-souris permet à la créature de drainer le sang de sa victime. La victime subit un drainage de 1 point de CON par Morsure

Cheval Cornu

La Kamarg est la demeure d'une curieuse race de chevaux. Ceux-ci portent des cornes qui partent de leur front et sont recourbées comme des béliers. Cette race de chevaux mutants a un tempérament rebelle et vicieux mais la population de la Kamarg connaît les animaux et a réussi à les apprivoiser pour les utiliser comme montures.

Caractéristiques

FOR	2D6+22	(29)	INT	4	(4)
CON	3D6+10	(20)	POU	3D6	(10)
DEX	2D6+3	(10)	CHA	5	(5)
TAI	2D6+22	(29)			

Parties du Corps & Points de Vie du Cheval Cornu

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–2	Patte Arrière Droite	2/10
3–4	Patte Arrière Gauche	2/10
5–7	Arrière Train	2/11
8–10	Poitrail	2/11
11–13	Patte Avant Droite	2/10
14–16	Patte Avant Gauche	2/10
17–20	Tête	2/10

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Coup de sabot	40%	1D6+1D12
Coup de corne	40%	1D6+1D12

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +7

Mouvement : 6m
Compétences : Athlétisme 75%, Endurance 70%, Survie 20%
Armure Typique : Peau (2 PA, pas de malus aux compétences)

Cheval de Monte

Ce cheval est un cheval de monte de grande qualité qui peut être utilisé comme courrier ou par un noble en voyage.

Caractéristiques

FOR	2D6+18	(25)	INT	4	(4)
CON	3D6+6	(16)	POU	3D6	(10)
DEX	2D6+3	(10)	CHA	5	(5)
TAI	2D6+18	(25)			

Parties du Corps & Points de Vie du Cheval de monte

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–2	Patte Arrière Droite	2/9
3–4	Patte Arrière Gauche	2/9
5–7	Arrière Train	2/10
8–10	Poitrail	2/10
11–13	Patte Avant Droite	2/9
14–16	Patte Avant Gauche	2/9
17–20	Tête	2/9

Armes

Type	*Compétences d'Arme*	*Dommages*
Coup de sabot	40%	1D6+1D10

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +7
Mouvement : 6m
Compétences : Athlétisme 75%, Endurance 66%, Survie 20%
Armure Typique : Peau (2 PA, pas de malus aux compétences)

Dragon de Dnark

"D'autres bêtes émergèrent tout autour d'eux. Des monstres reptiliens gigantesques aux mâchoires sanglantes et aux triples rangées de dents ; l'eau dégoulinait sur leurs écailles et leur yeux jetaient des éclairs furieux."
– Le Secret des Runes

Ces créatures gigantesques ressemblant à des dragons semblent demeurer dans les mers au sud de la cité éblouissante de Dnark. Leur taille immense et leur férocité, de même que le manque de parenté avec toute autre créature de ce monde, suggèrent qu'ils furent produits en laboratoire – une arme vivante plus rapide qu'un avion et plus silencieuse qu'un sous-marin – ou qu'ils furent amenés d'un autre lieu, d'une autre planète ou d'une autre dimension. Celles rencontrées par Hawkmoon étaient les serviteurs du Bâton Runique mais d'autres dragons peuvent servir d'autres puissances.

Caractéristiques

FOR	20D6	(70)	INT	2D6+6	(13)
CON	10D6	(35)	POU	3D6	(11)
DEX	4D6	(14)	CHA	6D6	(21)
TAI	10D6+30	(65)			

Parties du Corps et Points de Vie du Dragon de Dnark

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	8/20
3-4	Patte Arrière Droite	8/20
5-6	Patte Arrière Gauche	8/20
7-8	Arrière Train	8/21
9-10	Poitrail	8/21
11-12	Aile Droite	8/19
13-14	Aile Gauche	8/19
11-13	Patte Avant Droite	8/20
14-16	Patte Avant Gauche	8/20
19-20	Tête	8/20

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Morsure	125%	1D10+3D12 / 4
Griffes	95%	1D8+3D12 / 6
Queue	90%	1D20+3D12 / 8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +13
Mouvement : 6m, 10m en vol
Traits : Vision de Nuit, Armes Naturelles Redoutables
Compétences : Athlétisme 100%, Endurance 100%, Persévérance 100%
Armure Typique : Peau de Dragon (8 PA, pas de malus aux compétences)

Flamant

"S'élançant dans les airs, les flamants écarlates, et leurs cavaliers, juchés sur leur haute selle, chacun d'eux armé d'un lance-feu, se dirigèrent vers les ornithoptères de métal."
– Le Joyau Noir

Les oiseaux écarlates de Kamarg vivent dans les marais depuis plus d'un millénaire mais ils n'ont atteint leur taille et leur force actuelle qu'après avoir été exposés aux vents des guerres. Les oiseaux sont domestiqués et utilisés comme monture par les habitants de la Kamarg ; cependant, les flamants ne voyagent pas très bien. Ils se nourrissent principalement de fruits de mer, de crevettes et autres vermines aquatiques, ce qui fait qu'ils sont difficiles à nourrir en dehors de leur habitat. Le Comte Airain expérimente une sorte de fruits de mers déshydratés qui permettrait à un flamant de voyager bien au delà de la Kamarg, mais ceci n'est qu'un des nombreux projets du Comte Airain.

Caractéristiques

FOR	2D6+6	(13)	INT	2	(2)
CON	3D6	(11)	POU	2D6	(7)
DEX	2D6+6	(13)	CHA	7	(7)
TAI	3D6+6	(15)			

Parties du Corps & Points de Vie du Flamant

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Patte Arrière Droite	0/6
3-4	Patte Arrière Gauche	0/6
5-7	Arrière Train	0/7
8-10	Poitrail	0/8
11-13	Aile Droite	0/5
14-16	Aile Gauche	0/5
17-20	Tête	0/6

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Bec	35%	1D4+1D2
Coup de Patte	40%	1D6+1D2

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +7
Mouvement : 4m, 16m en vol
Compétences : Athlétisme 50%, Endurance 50%, Esquive 30%, Perception 55%



Géant

Les géants errent dans les contrées sauvages de l'Europe du Tragique Millénaire. Une tribu notable, menée par le redoutable monstre portant le nom de Barkyos, est réputée pour avoir engendrée le demi géant Oladahn, qui devint plus tard l'un des héros de la Bataille de Londra. Les géants étaient autrefois des humains mais ceux-ci furent changés par les sorcelleries des guerres. Ils sont connus pour être cannibales ; le chef d'une tribu de géants gagne son titre en dévorant tous les autres candidats. Certains sorciers et nobles ambitieux ont tenté de recruter des géants comme mercenaires ou hommes de main mais les brutes refusent de servir quiconque est révulsé par le repas d'un géant…

Caractéristiques

FOR	6D6	(20)	INT	2D6	(7)
CON	6D6	(20)	POU	3D6	(10)
DEX	3D6	(10)	CHA	2D6	(7)
TAI	4D6+12	(23)			

Parties du Corps et Points de Vie du Géant

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Jambe Droite	0/9
3-4	Jambe Gauche	0/9
5-7	Abdomen	2/10
8-10	Poitrine	2/11
11-13	Bras Droit	0/8
14-16	Bras Gauche	0/8
17-20	Tête	0/9

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Gourdin	40%	1D6+1D8 / 2

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +8
Mouvement : 6m
Compétences : Athlétisme 40%, Endurance 70%, Perception 30%
Armure Typique : Haubert de Cuir (2 PA, –4% malus aux compétences)

Habitant des Marais

"*se dressant à la surface de l'étang au milieu d'un nuage d'écume, la créature reptilienne avait des yeux de braise et des écailles noires comme la nuit. Dans sa gueule grande ouverte brillaient des dents pointues.*"
– L'Epée de l'Aurore

Hawkmoon et d'Averc rencontrent ces monstres baveux dans les bayous en dehors de Narleen, situés dans la mystérieuse Amarehk. Plus tard, dans la cité elle-même, ils se battent contre plusieurs de ces créatures, lesquelles se sont adaptées à la vie dans le lac de sang du Temple de Batach Gerandiun. Ces créatures sont amphibies, autant à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme (ou dans le sang frais !). Elles utilisent leurs tentacules pour entraîner leurs victimes sous l'eau afin de les dévorer.

Les tentacules du monstre lui accordent une attaque supplémentaire par tour, en plus de ses deux Actions de Combat.

Caractéristiques

FOR	4D6+24	(38)	INT	3	(3)
CON	4D6+12	(36)	POU	2D6	(7)
DEX	2D6	(7)	CHA	3	(3)
TAI	4D6+24	(38)			

Parties du Corps & Points de Vie de l'Habitant des Marais

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Tentacule	4/14
3-4	Tentacule	4/14
5-6	Tentacule	4/14
7-10	Ventre	4/15
11-14	Torse	4/16
14-15	Tentacule	4/14
16-17	Tentacule	4/14
18-20	Tête	4/15

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Tentacule	60%	1D4+2D8
Morsure	40%	4D8

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +5
Mouvement : 4m
Traits : Perception de la Terre, Excellent Nageur, Attaques de Tentacules
Compétences : Perception 40%, Survie 60%
Armure Typique : Peau grasse (4 PA, pas de malus aux compétences)

Jaguar de Guerre Mutant

"Les portes de l'étable s'ouvrirent sous le coup d'une patte énorme. Puis une tête émergea, plus grosse que celle d'un boeuf ; un chat aux yeux plein de colère et aux longues dents retroussa les babines. Tout en s'avançant, il émit un grondement grave et ses yeux se posèrent sur eux. Ils aperçurent, sur son dos, une rangés de piquants longs d'un pied ayant la même apparence et la même couleur que ses crocs ; contrairement aux autres chats, sa queue était décorée de piquants acérés."
– Le Dieu Fou

D'après certains livres anciens, ces monstres sont le produit d'expériences biologiques perverses effectuées en Asiacommunista. Ils sont immortels et indestructibles et auraient sans aucun doute dominé le monde entier s'ils n'étaient pas, heureusement, stériles. Ces créatures sont des prédateurs très efficaces et beaucoup plus intelligentes et rusées que de simples animaux. Deux de ces créatures de l'Ukranie tombèrent sous l'influence du Dieu Fou ; Il en existe beaucoup plus dans la légendaire Asiacommunista.

Caractéristiques

FOR	6D6+24	(45)	INT	2D6	(7)
CON	4D6+20	(34)	POU	3D6	(10)
DEX	3D6+12	(22)	CHA	7	(7)
TAI	4D6+20	(34)			

Parties du Corps & Points de Vie du Jaguar Mutant

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Queue	3/13
3-4	Patte Arrière Droite	3/13
5-6	Patte Arrière Gauche	3/13
7-9	Arrière Train	3/14
10-12	Poitrail	3/15
13-15	Patte Avant Droite	3/12
16-18	Patte Avant Gauche	3/12
19-20	Tête	3/13

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Morsure	80%	1D12+2D8 / 3
Piquants	60%	3D4+2D8+poison
Griffes	100%	1D6+2D8 / 3
Queue	60%	3D4+2D8+poison/ 3

La barbelure empoisonnée du jaguar a une virulence de 75. La zone touchée devient paralysée et insensible, ce qui donne un malus de –4 à la DEX de la victime.



Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +14
Mouvement : 6m
Traits : Armes Naturelles Redoutables, Poison, Vision de Nuit, Régénération
Compétences : Athlétisme 75%, Discrétion 75%, Esquive 50%, Perception 75%
Armure Typique : Peau (3 PA, pas de malus aux compétences)

Loup

Plus d'un voyageur solitaire en Europe a été tué ou dévoré par des meutes de loups. Les hommes se barricadent derrière des lourdes portes lorsqu'ils entendent des hurlements portés par le vent.

Caractéristiques

FOR	3D6	(10)	INT	5	(5)
CON	3D6+3	(13)	POU	3D6	(10)
DEX	3D6+3	(13)	CHA	5	(5)
TAI	2D6+3	(10)			

Parties du Corps & Points de Vie du Loup

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–2	Patte Arrière Droite	2/5
3–4	Patte Arrière Gauche	2/5
5–7	Arrière Train	2/6
8–10	Poitrail	2/6
11–13	Patte Avant Droite	2/5
14–16	Patte Avant Gauche	2/5
17–20	Tête	2/5

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Morsure	60%	1D8–1D2
Griffes	30%	1D6–1D2

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +9
Mouvement : 5m
Traits : Vision de Nuit
Compétences : Athlétisme 80%, Discrétion 55%, Endurance 40%, Esquive 55%, Perception 60%, Pister 60%, Survie 40%
Armure Typique : Peau (2 AP, pas de malus aux compétences)

Minime

"Des créatures ressemblant à des hommes, avec des corps velus et une tête complètement chauve, mesurant moins d'un pied de haut, les regardaient de derrière les fourrés."
–L'Epée de l'Aurore

Les Minimes se cachent dans les vallées du Yel empoisonné, à l'ouest de la Granbretanne. Les petits hommes des collines sont le cauchemar des mineurs sans masque et des travailleurs des cités usines ; la rumeur affirme que les Minimes s'enfoncent dans le sol et dans les murs des maisons, attendant patiemment et espionnant jusqu'à ce qu'ils aient l'opportunité de s'emparer d'un bébé, de gâcher la nourriture et de tuer les gens dans leur sommeil. Ces petites terreurs furent autrefois humaines mais c'était il y a des centaines de générations. Les Minimes ne sont pas très intelligents en dépit de leur crâne trop large et ont à peine développé le travail de la pierre. Pourtant, leurs flèches sont pointues et trempées dans du poison.

Caractéristiques

FOR	1D6	(3)	INT	1D6+6	(9)
CON	3D6	(10)	POU	3D6	(10)
DEX	3D6+6	(16)	CHA	2D6	(7)
TAI	1D6	(3)			

Parties du Corps & Points de Vie du Minime

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–3	Jambe Droite	0/3
4–6	Jambe Gauche	0/3
7–9	Abdomen	0/4
10–12	Poitrine	0/5
13–15	Bras Droit	0/2
16–18	Bras Gauche	0/2
19–20	Tête	0/3

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages / PA*
Lance courte	40%	1D8–1D6 / 2
Arc court	40%	1D8–1D6 / 2

Règles Spéciales

Actions de Combat : 3
Rang d'Action : +12
Mouvement : 2m
Traits : Vision de Nuit
Compétences : Discrétion 70%, Perception 50%

Peuple des Ombres

"Tous avaient une apparence belle et gracieuse ; aucun ne portait de vêtement. Leurs visages et leurs corps ne trahissaient aucun signe de vieillissement. Ils étaient à peine humains mais irradiaient une telle sensation de calme que Hawkmoon se sentit tout de suite à l'aise et en sécurité."
–Le Dieu Fou

La population de Soryandum était autrefois humaine, et peut-être l'est-elle toujours dans un sens, mais les habitants ont transformé leur chair mortelle sous forme immortelle et parfaitement immatérielle. Ils n'ont aucun pouvoir en dehors de leur ancienne cité, mais en son sein, ils sont en parfaite santé et possèdent uns immunité complète contre tout dommage. Le Peuple des Ombres peut passer à travers les objets solides comme des fantômes et peuvent manipuler le monde physique, s'ils le désirent, tant qu'ils restent dans la cité. Ils possèdent une grande force et sont capable de plier l'acier et de soulever des poids énormes. Selon le Peuple des Ombres, penser à une bonne action *c'est* exécuter cette action.

Les Grands Bienheureux de Dnark sont peut-être apparentés au Peuple des Ombres de Soryandum. Ces derniers sont des esprits et ne peuvent être endommagés que par des armes ou des sortilèges magiques. Ils utilisent leur score d'INT au lieu de leur DEX, leur CHA au lieu de leur FOR et leur POU au lieu de leur CON.

Caractéristiques

FOR	0	(0)	INT	2D6+12	(19)
CON	0	(0)	POU	2D6+12	(19)
DEX	0	(0)	CHA	4D6+12	(24)
TAI	2D6+6	(13)			

Parties du Corps & Points de Vie du Peuple des Ombres

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–3	Jambe Droite	0/7
4–6	Jambe Gauche	0/7
7–9	Abdomen	0/8
10–12	Poitrine	0/9
13–15	Bras Droit	0/6
16–18	Bras Gauche	0/6
19–20	Tête	0/7

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Poing	60%	2D6

Règles Spéciales

Actions de Combat : 4
Rang d'Action : +9
Mouvement : 10m
Traits : Vision de Nuit, Esprit
Compétences : Discrétion 90%, Endurance 90%, Esquive 90%, Perception 90%, Persévérance 90%, Tout Sortilège 50%+

Taureau

Les célèbres taureaux blancs de Kamarg sont particulièrement grands et féroces, mais des taureaux ordinaires sont rencontrés partout en Europe, soit à l'état sauvage soit dans les fermes.

Caractéristiques

FOR	4D6+6	(18)	INT	4	(4)
CON	2D6+9	(15)	POU	2D6	(7)
DEX	2D6	(7)	CHA	4	(4)
TAI	2D6+9	(15)			

Parties du Corps & Points de Vie du Taureau

D20	Parties du Corps	PA/PV
1-2	Patte Arrière Droite	2/6
3-4	Patte Arrière Gauche	2/6
5-7	Arrière Train	2/7
8-10	Poitrail	2/8
11-13	Patte Avant Droite	2/5
14-16	Patte Avant Gauche	2/5
17-20	Tête	2/6

Armes

Type	*Compétences d'Arme*	*Dommages*
Charge	40%	1D8+1D4
Piétinement	55%	1D8+2D4

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +5
Mouvement : 5m
Traits : Piétinement
Compétences : Athlétisme 55%, Endurance 52%, Perception 30%, Survie 20%
Armure : Peau (2 AP, pas de malus aux compétences)

Zombie

…parce que vous savez que certains sorciers du Ténébreux Empire vont ranimer les morts dans votre campagne. Les zombies ont une INT, un POU et un CHA très bas, car ils n'ont virtuellement aucune intelligence, aucune volonté ni aucune personnalité propre. Les tentatives pour contrôler l'esprit d'un zombie ou pour influencer sa personnalité souffrent d'un malus de –50%. Les zombies sont également immunisés contre la fatigue, la maladie ou les poisons.

Les zombies ne perdent aucune Action de Combat lorsqu'ils souffrent de Blessures Sérieuses ou Légères et ne peuvent être tués que par une Blessure Grave à la tête ou à la poitrine.

Caractéristiques

FOR	3D6+12	(22)	INT	1D3	(2)
CON	1D6	(3)	POU	1D3	(2)
DEX	1D6+3	(7)	CHA	1D3	(2)
TAI	3D6	(10)			

Parties du Corps et Points de Vie d'un Zombie

D20	Parties du Corps	PA/PV
1–3	Jambe Droite	—/3
4–6	Jambe Gauche	—/3
7–9	Abdomen	—/4
10–12	Poitrine	—/5
13–15	Bras Droit	—/2
16–18	Bras Gauche	—/2
19–20	Tête	—/3

Armes

Type	*Compétence d'Arme*	*Dommages*
Bagarre	50%	1D3+1D4

Règles Spéciales

Actions de Combat : 2
Rang d'Action : +4
Mouvement : 2m
Traits : Vision dans le Noir, Vision de Nuit

LES EXPLOITS D'HAWKMOON

Pour de plus amples détails sur les exploits d'Hawkmoon, nous vous conseillons la lecture des quatre romans de la série *La Légende d'Hawkmoon*: *Le Joyau Noir, Le Dieu Fou, L'Epée de l'Aurore* et *Le Secret des Runes*, ainsi que Les Chroniques de la *Nouvelle Légende d'Hawkmoon* : *Le Comte Airain, Le Champion de Garathorm* et *La Quête de Tanelorn*. Le récit *The White Wolf's Son* se situe dans un version alternative du monde d'Hawkmoon, bien que la majorité du récit décrit les exploits d'Elric de Melniboné durant son rêve qui dura un millier d'années. Il est informatif et intéressant – bien que nullement nécessaire – de lire tous les romans du Cycle du Champion Eternel. Pour la plupart des aventures dans le monde d'Hawkmoon, seule la Légende d'Hawkmoon est utile car les autres livres présentent des évènements cosmiques ou se situent dans d'autres mondes.

Le Joyau Noir

Le Ténébreux Empire de Granbretanne est engagé dans la conquête de l'Europe. La moitié du continent est sous sa gouverne et les Granbretons organisent déjà la conquête de l'Arabie et des terres au-delà. Afin de faciliter leur chemin vers la victoire, le Baron Meliadus de Kroiden rend visite au Comte Airain de Kamarg et lui offre une alliance. Si le Comte est prêt à fournir des informations sur la politique et les défenses de toutes les cours non conquises de l'Europe, alors il entrera dans les bonnes grâces du Ténébreux Empire. Le Comte Airain rejette son offre, préférant rester neutre. Il garde confiance en la sécurité offerte par ses tours de guet fortement armées plutôt que de s'allier avec le Ténébreux Empire ou ses ennemis. Le Baron séjourne au Château Airain pendant plusieurs jours et essaie de convaincre le Comte, et ce faisant développe une passion pour la ravissante fille du Comte, Yisselda. Meliadus tente d'enlever Yisselda, mais en est empêché par le vieil ami

Le Champion Eternel

Le Multivers – le collectif de tous les univers, les dimensions et les cours du temps possibles – est dominé par le conflit entre la Loi et le Chaos. De temps en temps, l'Equilibre – la balance entre les forces – oscille. Lorsque ces forces s'affrontent, un aspect du Champion Eternel se retrouve souvent au beau milieu du conflit. Le Champion Eternel est l'essence même de l'Humanité et son champion – bien que pas toujours un homme ou un être humain. Son but est de ramener le conflit vers l'Equilibre, mais bien souvent, il se retrouve à servir la Loi ou le Chaos, ou à nier complètement sa destinée. Certains concepts et certains rôles reviennent souvent dans le cycle du Champion Eternel. Les Noms par exemple... Von Bek, Cornelius et ainsi de suite. Le champion a presque toujours un amour, lequel est souvent emporté par la destinée. Il y a toujours un Compagnon, lequel représente l'antithèse des humeurs du Champion – quand l'un d'eux est sombre, l'autre est joyeux ; quand l'un d'eux est cynique, l'autre est plein d'espoir et naïf, et ainsi de suite. Il y a aussi l'Epée Noire, un artefact du Chaos incroyablement dangereux et puissant qui tombe, de quelque façon, entre les mains du Champion – pour Hawkmoon, il se manifeste sous la forme de sa malédiction, le Joyau Noir mangeur d'âme enchâssé dans son crâne.

Le Multivers est vaste bien sûr. Il existe des milliers de mondes et de périodes ; des démons, des dieux, des magies, des merveilles et des horreurs au delà de toute compréhension. Hawkmoon est le Champion Eternel de son temps mais même lui ne perçoit qu'un infime fragment de la tapisserie du destin.

et conseiller du Comte, le poète philosophe Noblegent. Le vacarme de leur lutte réveille le Comte Airain, lequel bannit le Baron Meliadus. Furieux, le Baron quitte le château en jurant de prendre sa revanche et de kidnapper Yisselda. Il prête serment sur le Bâton Runique et ainsi met en marche les évènements de la destinée.

De retour en Granbretanne, Meliadus choisit un autre moyen de conquérir la Kamarg pour le Roi-Empereur Huon. Son outil va être le jeune Duc de Köln, Dorian Hawkmoon, récemment fait prisonnier. Le jeune homme est torturé jusqu'à ce qu'il accepte de se rendre au Château Airain et de kidnapper Yisselda, pour amener ainsi la Comte Airain sous leur contrôle. Afin de s'assurer de la loyauté d'Hawkmoon, le Baron Kalan, sorcier en chef de la Granbretanne, implante le terrible Joyau Noir dans le front d'Hawkmoon. Ce joyau vivant permet aux seigneurs de Granbretanne de voir tout ce que voit Hawkmoon. Bien sur, s'il est complètement activé, le joyau lui dévorera l'esprit.

Hawkmoon se rend en Kamarg et est accueilli comme un invité de marque. Le Comte Airain a cependant des doutes et réalise qu'Hawkmoon n'a pas le contrôle de ses actions. Noblegent et le Comte Airain réussissent à bloquer le lien entre le Joyau Noir et la Granbretanne, et ainsi libèrent le jeune Duc de Köln. Malheureusement, la mesure n'est que temporaire et dans quelques mois, le Joyau Noir transpercera les effets du blocage et dévorera son esprit. Airain suggère à Hawkmoon de partir à la recherche du sorcier Malagigi qui demeure en Perse. Le sorcier est le seul homme qui pourrait retirer la gemme. Hawkmoon préfère passer les mois qui lui restent à combattre le Ténébreux Empire et mène les forces de la Kamarg dans une lutte défensive contre les légions Granbretonnes en approche. L'héroïsme sauvage d'Hawkmoon et les armes incroyables des tours de guet d'Airain donnent à la Kamarg une invraisemblable victoire.

Pensant ce temps, Yisselda, la fille du Comte, est tombée amoureuse d'Hawkmoon et réussit à le convaincre de partir à la recherche de Malagigi. Confiant dans le fait que la Kamarg peut tenir pendant quelques mois, Hawkmoon s'enfuit vers l'Est sur le dos d'un flamant écarlate. Son voyage est interrompu lorsque sa monture est abattue dans les Montagnes Bulgares, par un chasseur du nom d'Oladahn. Cet étrange personnage mi-homme mi-bête, est le rejeton d'un sorcier et d'une géante. Afin de se racheter pour avoir ralenti Hawkmoon dans son périple, Oladahn décide de l'accompagner. En chemin, les deux compagnons rencontrent une caravane menée par le sorcier Agonosvos. Oladahn sauve Hawkmoon quand le sorcier tente de remettre le Duc au Ténébreux Empire. Ils volent les chevaux magiques d'Agonosvos et se mettent en route vers la Perse.

En Perse, ils rencontrent un personnage en armure qui se présente sous le nom de Guerrier d'Or et de Jais. Hawkmoon réalise qu'il a déjà vu le guerrier à maintes reprises durant son séjour vers le Château Airain ; le Guerrier l'a en effet suivi. Ils sont ensuite attaqués par les troupes du Ténébreux Empire et le Guerrier d'Or et de Jais prouve qu'il est un combattant hors pair en les sauvant de la bataille. Le mystérieux Guerrier admet qu'il a sauvé la vie d'Hawkmoon dans un but particulier mais il n'en dit pas plus. Ils voyagent vers la cité d'Hamadan, où demeure le sorcier Malagigi, et trouvent la ville assaillie par les forces du Ténébreux Empire, sous les ordres du Baron Meliadus, alliées avec des traîtres au sein de la cité. Hawkmoon et Oladahn joignent leurs forces avec Frawbra, la reine en titre d'Hamadan, et réussissent à repousser les Granbretons et à blesser mortellement Meliadus.

En dépit de cette victoire, Malagigi refuse d'aider Hawkmoon. Le Guerrier d'Or et de Jais intervient en faveur du jeune duc et raconte au sorcier qu'Hawkmoon et lui-même servent la même puissance. Hawkmoon n'a aucune idée de la puissance mentionnée par le Guerrier mais accepte son aide de bon gré. Malagigi met hors service le Joyau Noir du front d'Hawkmoon enlevant la malédiction qui pesait sur le jeune homme depuis plusieurs mois.

Le Dieu Fou

Tandis qu'ils traversent les déserts de Syrie, Hawkmoon et Oladahn sont assaillis par les forces du Ténébreux Empire sous les ordres du renégat Français, Huillam D'Averc. Réputé pour être hypocondriaque, il est également un bretteur hors pair, un peintre et un architecte. C'est ce dernier talent qui l'a amené dans les déserts de Syrie – sa mission est de construire une base d'ornithoptères sur les ruines de la cité abandonnée de Soryandum.

Prisonniers, Hawkmoon et Oladahn découvrent que Soryandum est loin d'être abandonnée ; il y a longtemps de cela, la population de Soryandum utilisa la science pour se transformer en esprits. Ces esprits sont immortels et puissants, mais seulement à l'intérieur des limites de la cité. Ils libèrent Hawkmoon et Oladahn, à la condition que les deux hommes leur ramènent un artefact caché dans une caverne secrète, située en dehors de la cité. Ils entrent

dans la caverne et récupèrent deux objets identiques, mais ce faisant, ils réveillent la bête mécanique qui garde l'entrée. La bête se rue sur les forces Granbretonnes et dans la confusion, Hawkmoon et Oladahn se glissent dans la cité et confient les artefacts aux esprits. Ces derniers utilisent la machine de cristal pour transférer la cité dans une autre dimension, là où ils seront en sûreté. Alors que Soryandum disparaît, les esprits confient la deuxième machine à Hawkmoon afin qu'il la ramène et qu'il l'utilise pour s'échapper dans une autre dimension.

Avec le salut de la Kamarg entre les mains, Hawkmoon et Oladahn rejoignent la côte et prennent le bateau vers l'Europe. En chemin, ils sauvent Huillam D'Averc, à la dérive sur un radeau. Il a réussi à échapper à la bête mécanique et affirme que le Ténébreux Empire ne lui pardonnera pas son échec à Soryandum. Tout d'abord, Hawkmoon considère le Français comme son prisonnier mais tous deux deviennent bientôt amis. Leur navire est ensuite attaqué par des pirates servant le Culte du Dieu Fou. Les pirates se battent comme des déments mais Hawkmoon finit par les vaincre grâce à la ruse. A bord du navire pirate, il met la main sur une bague dorée qu'il reconnaît – c'est la bague appartenant à Yisselda ! Il questionne un pirate survivant et découvre que leurs assaillants étaient des marins innocents, rendus fous par une drogue servie par leur capitaine.

Le trio met les voiles vers le nord et retrouve les traces du capitaine, lequel admet être au service du Dieu Fou. Il affirme avoir envoyé une belle jeune fille de Kamarg vers le nord, au château du Dieu Fou, situé au coeur de l'Ukranie, car le Dieu aime les jouets délicats. Hawkmoon, Oladahn et D'Averc décident de secourir Yisselda et poursuivent vers le nord. En route, ils rencontrent de nouveau le mystérieux Guerrier d'Or et de Jais. Celui-ci insiste sur le fait qu'Hawkmoon doit récupérer l'Amulette Rouge du Dieu Fou. Hawkmoon répond que son seul intérêt est Yisselda, non pas l'Amulette, mais le guerrier affirme que la destinée d'Yisselda est liée à l'Amulette et que sa capture et la découverte opportune de la bague sur un pirate mort sont deux évènements orchestrés par le Bâton Runique. Le Duc de Köln réfute les arguments comme insensés mais accepte l'aide du Guerrier pour sauver Yisselda.



Le château du Dieu Fou est défendu par une horde de femmes belles mais victimes d'une folie sanguinaire invoquée par la magie. Hawkmoon et ses compagnons réussissent à piéger les femmes dans des filets et pénètrent dans le château, tandis qu'une armée Granbretonne se rapproche. Dans la salle du trône, Hawkmoon rencontre un dément qui dit être le prisonnier du Dieu Fou mais qui est en fait le Dieu lui-même, rendu fou par le pouvoir de l'Amulette Rouge. Le dément appelle Yisselda, laquelle est sous l'influence de l'Amulette. Elle attaque Hawkmoon mais le Guerrier d'Or et de Jais intervient avant qu'elle ne puisse tuer Hawkmoon. Celui-ci pousse Hawkmoon à réclamer le pouvoir de l'Amulette pour lui-même. L'Amulette Rouge obéit à Hawkmoon et Yisselda est libérée de son emprise. Les forces du Ténébreux Empire franchissent les portes du château mais l'Amulette Rouge augmente la force d'Hawkmoon au centuple. Ses compagnons et lui tuent de nombreux Granbretons. Leurs forces sont cependant trop nombreuses et les poussent à fuir dans les donjons du château. Hawkmoon se souvient qu'il a laissé son cheval à l'extérieur et que dans ses fontes repose la machine de cristal confiée par le Peuple des Ombres de Soryandum, le salut de la Kamarg. Le Guerrier d'Or et de Jais promet de rapporter la sacoche à Hawkmoon mais il disparaît. Les compagnons sont forcés de partir et Hawkmoon maudit la trahison du guerrier.

En route vers le Château Airain, ils apprennent que la Kamarg résiste toujours mais que le Comte Airain a succombé au désespoir. Se dépêchant, ils se risquent à traverser un camp du Ténébreux Empire et sont de nouveaux trahis, cette fois-ci, par Huillam D'Averc, qui offre Hawkmoon, Oladahn et

Yisselda au commandant Granbreton – Meliadus. Le Grand Connétable du Loup a survécu à la bataille d'Hamadan et est de retour en Europe pour détruire le dernier poste de résistance – la Kamarg. Hawkmoon et ses compagnons sont enchaînés afin d'être les témoins du dernier triomphe de Meliadus.

Près des frontières de la Kamarg, D'Averc droguent les gardes et libèrent Hawkmoon et les autres. Le Français explique que le Ténébreux Empire avait déjà découvert leur présence dans le camp et que le seul moyen de les sauver avait été de les trahir. Joignant le geste à la parole, il fait fondre leurs chaînes avec un poing de feu et tous les quatre traversent la Kamarg à la veille de la bataille. Le Comte Airain est tiré de sa torpeur à l'annonce du retour de sa fille et de son jeune protégé, et décide de mener une dernière bataille contre le Ténébreux Empire. Grâce au génie stratégique du Comte et au pouvoir de l'Amulette Rouge, ils infligent de considérables dommages à l'ennemi. Cependant, la grande puissance du Ténébreux Empire est maintenant concentrée sur le Château Airain. Leur victoire ne leur a accordé qu'une seule nuit de répit, au cours de laquelle Hawkmoon épouse Yisselda. Ils n'ont pas l'espoir de survivre – jusqu'au moment où le Guerrier d'Or et de Jais fait son apparition avec la sacoche contenant la machine de cristal de Soryandum. Il est de retour, comme promis, après s'en être emparé pour la protéger.

Tous les survivants de la Kamarg sont maintenant réunis dans le Château Airain et dans la ville d'Aigues-Mortes. La machine est activée et la colline sur laquelle ils se tiennent disparaît dans une fumée bleue. Les résidents du Château Airain se retrouvent dans la Kamarg d'une autre dimension, un monde où l'humanité n'a jamais mis les pieds. De retour dans le monde originel, un Meliadus enragé jure qu'un jour il va se venger d'Hawkmoon et des habitants du Château Airain…

L'Epée de l'Aurore

Le temps s'écoule dans les deux dimensions. Tandis qu'Hawkmoon et ses compagnons explorent leur nouveau domaine, le Ténébreux Empire poursuit ses conquêtes. L'Europe est tombée et la grande majorité de l'Arabie lui appartient. Il tourne maintenant ses yeux envieux vers l'inconnu de l'Asiacommunista, mais aussi vers l'Amarehk. Le Baron Kalan, sorcier-savant ingénieux, développe des engins puissants pour propulser les navires à grande vitesse, à travers le vaste Océan de l'Ouest. L'excentrique Comte Shenegar Trott se voie confier la prestigieuse mission d'explorer l'Amarehk.

Dans la Kamarg alternative, Hawkmoon rencontre un étranger qui se présente comme le célèbre auteur de théâtre Elvereza Tozer, le plus talentueux dramaturge du Ténébreux Empire. Tozer affirme être venu dans cette dimension grâce au pouvoir de son esprit, afin d'échapper aux persécutions de la cour. Le Guerrier d'Or et de Jais arrive à l'improviste et corrige le récit de Tozer. L'écrivain s'est en fait échappé du Yel, situé dans la partie Ouest de la Granbretanne, après avoir obtenu un anneau de cristal d'un sorcier de cette contrée. Ce sorcier, Mygan de Llandar, connaît le secret des voyages dimensionnels. Hawkmoon réalise que si l'Empire met la main sur le sorcier, il pourrait suivre Tozer dans leur refuge en Kamarg. Ils possèdent maintenant deux anneaux – celui de Tozer et celui du Guerrier d'Or et de Jais. Hawkmoon et D'Averc décident de retourner dans leur monde d'origine et de se rendre dans le Yel pour s'assurer que Mygan ne vienne pas en aide à l'Empire.

Le Baron Meliadus est tombé en disgrâce à cause de son obsession à poursuivre Hawkmoon et le Château Airain. Il a demandé l'aide de Taragorm du Palais du Temps, son beau-frère qu'il déteste. Taragorm est en seconde position derrière le Baron Kalan dans la connaissance de la science. Meliadus complote également de se rendre dans le Yel afin d'enquêter sur les affirmations bizarres d'Elvereza Tozer au sujet du voyage dimensionnel. Les plans du Baron sont interrompus par une nouvelle mission, confiée par le Roi-Empereur Huon ; il doit divertir et interroger deux étranges visiteurs à la cour. Deux émissaires de l'Asiacommunista sont arrivés à Londra et le Roi Huon désire connaître tous leurs secrets.

Les émissaires masqués en armure se montrent extrêmement laconiques et ennuyeux, mais ils attirent l'attention de l'une des nobles dames de la cour – la Comtesse Flana de Kanbery, seule héritière encore en vie du Roi Huon. Flana s'ennuie encore plus que les autres dames de la cour et ne recherche que les divertissements les plus exotiques – comme séduire l'un des émissaires probablement inhumains d'Asiacommunista. Elle se faufile dans leurs appartements durant de la nuit et découvre qu'ils sont en fait bien humains. Les émissaires s'avèrent être Hawkmoon et D'Averc. Hawkmoon repousse les avances de la Comtesse sous prétexte qu'il est marié mais D'Averc, d'un autre côté, répond de façon enthousiaste. Impressionnée par les deux hommes – leur héroïsme, leur défiance du Ténébreux Empire, les

compétences de Huillam comme amant et leur humanité innée, si contraire à la folie bestiale des Granbretons qu'elle a connu tout au long de sa vie – Flana accepte de les aider. Elle empoisonne les gardes et leur donne un ornithoptère qu'ils utilisent pour s'envoler vers le Yel.

Le Roi Huon pense que les émissaires sont retournés en Asiacommunista et ordonne à Meliadus de découvrir comment ils se sont échappés. Au lieu de cela, le Baron continue sa vendetta contre Hawkmoon et chevauche vers le Yel, sans savoir qu'il suit Hawkmoon de peu. Dans le Yel, Hawkmoon et D'Averc retrouvent Mygan, mais sont bientôt capturés par les hommes de Meliadus. Mygan explique qu'il est le serviteur du Bâton Runique et que le seul moyen de s'échapper est d'activer les anneaux d'une manière particulière. Hawkmoon et D'Averc obéissent et sont transportés en Amarehk. Un instant plus tard, Mygan, mortellement blessé, les rejoint et les pousse à partir à la recherche de l'Epée de l'Aurore dans la cité de Narleen puis de se rendre à Dnark, où le Bâton Runique les attend.

Après une série d'aventures pittoresques, y compris une dans laquelle ils deviennent brièvement les esclaves d'un pirate nommé Valjon, Hawkmoon et D'Averc arrivent à Narleen en suivant la grande rivière. Ils se lient d'amitié avec un homme du nom de Bewchard, qui leur raconte que Narleen est sous le contrôle des pirates, menés par le capitaine Valjon. Les pirates ont conquis la cité avec l'aide d'un artefact magique qu'ils vénèrent – L'Epée de l'Aurore. Fatigué d'être manipulé par les agents du Bâton Runique qui le poussent à chercher des reliques anciennes, Hawkmoon préfère naviguer vers l'Europe. C'est à ce moment là que leur ami Bewchard est capturé par les pirates. Il doit être sacrifié à l'Epée, aussi Hawkmoon n'a pas d'autre choix que de pénétrer dans le repaire des pirates et de reprendre l'Epée. La lame magique se révèle une arme très puissante – non seulement elle est très tranchante mais elle peut aussi invoquer du néant une grande armée de guerriers barbares. Avec la Légion de l'Aurore, Hawkmoon renverse les pirates et libère Narleen.

Le Guerrier d'Or et de Jais apparaît et ordonne à Hawkmoon d'aller au nord vers Dnark, là où on a besoin de l'Epée. Hawkmoon défie le Guerrier et fait route vers l'Europe…

Le Secret des Runes

De retour en Granbretanne, le Roi-Empereur Huon est mécontent du Baron Meliadus car il continue de poursuivre Hawkmoon au lieu de se concentrer sur la guerre imminente contre l'Asiacommunista. Les commentaires du Roi ennuient Meliadus et celui-ci réalise l'impensable – la révolte. Si Meliadus met la Comtesse Flana sur le trône, puis l'épouse, l'Empire sera sien. Il commence à rassembler des alliés, y compris le Baron Kalan et Taragorm du Palais du Temps. En secret, Flana accepte le plan car une fois reine, elle pourra offrir le pardon à Huillam et l'épouser.

Le voyage d'Hawkmoon vers l'Europe est interrompu par l'attaque de monstrueux reptiles volants, qui renvoient le navire dans la direction de l'Amarehk. Sur la côte, ils sont accueillis par un homme étrange qui se présente sous le nom d'Orland Fank des Orkneys, le 'frère' (en quelque sorte) du Guerrier d'Or et de Jais et serviteur, lui aussi, du Bâton Runique. Il leur confie un petit bateau qui les emmène jusqu'à la magnifique cité éthérée de Dnark, habitée par les Bienheureux.

A Dnark, il rencontre un enfant plein de sagesse, du nom de Jehamia Cohnahlias, qui les accueille comme des invités d'honneur. Un autre invité est présent – Shenegar Trott, le Comte de Sussex. En terrain neutre, ils débattent de la morale du Ténébreux Empire. Trott affirme que la Granbretanne a amené la paix et l'ordre en Europe, et qu'elle met en valeur les connaissances perdues des âges passés. Hawkmoon affirme au contraire qu'ils apportent la mort et la souffrance, qu'ils sont un cancer qui doit être détruit. Au cours de la nuit, Trott retourne sur son navire et rassemble ses hommes. Ils prennent d'assaut Dnark et capturent Jehamia Cohnahlias. Trott questionne l'enfant sur l'endroit où repose le Bâton Runique et l'enfant obéit en pointant le doigt vers la plus haute tour. Trott et ses deux mille soldats foncent vers les escaliers ; Hawkmoon et D'Averc sont transportés dans la tour par les Bienheureux, des êtres similaires au Peuple des Ombres de Soryandum.

Le Bâton Runique est caché au sommet de la Tour. Les hommes de Trott envahissent les escaliers mais leur progression est bloquée par Hawkmoon, D'Averc – le Guerrier d'Or et de Jais et son frère, Orland Fank, qui apparaissent soudainement pour défendre le Bâton Runique. Trott menace de tuer Jehamia Cohnahlias, mais le garçon perd sa forme et réintègre le Bâton Runique – il *est* le Bâton Runique, ou tout du moins l'un de ses avatars. Furieux, Trott lance ces hommes à l'attaque. Hawkmoon équilibre la situation en invoquant la Légion de l'Aurore et les troupes du Ténébreux Empire sont vaincues. Le Guerrier d'Or et de Jais meurt au cours de la Bataille mais Orland Fank fait également le deuil de son fils – apparemment, Jehamia est, en quelque sorte, le



A Londra, la guerre se poursuit. Meliadus s'est emparé de plus de la moitié de la cité et les troupes qui reviennent du continent remettent en question leur loyauté envers le Roi-Empereur Huon. Les nouveaux engins de siège de Kalan se montrent très efficaces, bien qu'imprévisibles ; l'explosion d'un canon acide tue Taragorm. Pourtant, la victoire est à la portée de Meliadus. Il finit par mener les troupes à l'assaut de la salle du trône elle-même. Il détruit le globe impérial et tue le Roi-Empereur Huon mais il est temporairement aveuglé durant l'attaque. Flana est couronnée Reine-Impératrice et la guerre civile prend fin ; seuls quelques rebelles continuent à se battre contre le nouveau régime. Le résultat des batailles est absolument désastreux pour la Granbretanne : une grande partie de Londra est maintenant en ruines et la moitié des soldats sont blessés ou morts. Meliadus est maintenant le gouverneur de toute l'Europe. En entendant parler du retour du Château Airain, Kalan active une nouvelle fois la Machine du Joyau Noir, lequel est toujours enchâssé dans le front d'Hawkmoon.

fils de Fank et ne se manifeste que très rarement. Versant des larmes, Fank explique que tout est en place pour une confrontation entre le Ténébreux Empire et les forces du Bâton Runique. Les ambitions de la Granbretanne menacent l'équilibre du monde, aussi le Bâton Runique se doit d'agir pour rétablir l'équilibre dans le monde.

Lorsque l'expédition du Comte Trott est portée disparue, le Roi Huon décide d'organiser une seconde mission en Amarehk. Il met le Baron Meliadus à la tête de l'expédition et lui donne carte blanche dans le choix des troupes et des armes. Meliadus équipe les plus grands vaisseaux de guerre Granbretons, le *Aral vilsn,* le *Blansacredid* et le *Skvese,* avec les nouveaux engins du Baron Kalan, et les remplit de soldats des Ordres des Bêtes qui lui sont loyaux. La seconde expédition pour l'Amarehk part de Londra, puis fait demi-tour et attaque la cité. La révolte a commencé.

Aidés par les Bienheureux, Hawkmoon et D'Averc retournent dans la Kamarg alternative. Là, ils organisent une campagne de guérilla contre l'Empire ; ils se transporteront grâce aux anneaux de Mygan, attaqueront avec la Légion de l'Aurore puis disparaîtront de nouveau dans la Kamarg, saignant lentement le Ténébreux Empire jusqu'à ce que toute l'Europe se révolte. Avant qu'ils ne puissent mettre leur plan en action, ils sont attaqués ; Taragorm, du Palais du Temps, a réussi à capturer Tozer et, avec ses connaissances, a localisé la dimension de la Kamarg alternative. Taragorm construit une machine pour détruire la machine de cristal ; celle-ci détruit tout d'abord les anneaux de Mygan puis la machine de Soryandum. Le Château Airain et Aigues-Mortes retournent dans leur dimension d'origine et se matérialisent dans une Kamarg en ruine.

L'homme des Orkneys fait son apparition au Château Airain avec six présents – ce sont les heaumes miroirs, la réponse du Bâton Runique aux masques de bêtes du Ténébreux Empire. En portant ces heaumes, Hawkmoon, Oladahn, D'Averc, le Comte Airain, Noblegent et Yisselda chevauchent vers le nord, à la tête d'une petite armée Kamargaise. Ils trouvent l'Europe largement abandonnée par les forces de l'Empire car tous les soldats ont été rappelés à Londra à cause de la guerre civile. Ils rencontrent peu de résistance en chemin, jusqu'à ce qu'ils arrivent en vue du Pont d'Argent.

La dernière bataille prend place dans les faubourgs de Londra. Les soldats meurent par milliers. Oladahn est tué à coups de haches. Noblegent succombe sous une horde de piquiers. Le Comte Airain tue trois Grands Connétables des Ordres des Bêtes en combat singulier mais succombe sous l'arme d'un lancier qui le frappe dans le dos. D'Averc franchit les lignes ennemies et pénètre dans la salle du trône de la Reine Flana – et meurt de la main d'un garde trop zélé avant qu'il ne puisse l'embrasser.

Hawkmoon et Meliadus se battent en combat singulier. Le Joyau Noir reprend vie et tente de dévorer l'esprit

d'Hawkmoon mais il est protégé par le Bâton Runique. Avec ce qui lui reste de force, Hawkmoon tue Meliadus puis s'écroule alors que les forces du Ténébreux Empire encerclent l'armée de Kamarg…

…il s'éveille dans le laboratoire de Kalan. Le sorcier restaure la santé physique et mentale d'Hawkmoon avant d'aller se suicider. Avec la mort de Meliadus, la Reine-Impératrice Flana prend le commandement de l'armée du Ténébreux Empire et lui ordonne de déposer les armes. Elle décide de reformer la Granbretanne, de dissoudre les Ordres des Bêtes et de rebâtir un monde plus juste. Orland Fank récupère le Bâton Runique et les autres reliques. La balance est restaurée.

Hawkmoon et Yisselda, retournent dans la Kamarg pour reconstruire le château et faire des enfants.

Ici s'achève le cycle de La Légende d'Hawkmoon.

Le Comte Airain

Cinq ans se sont écoulés depuis la Bataille de Londra. Hawkmoon gouverne maintenant la Kamarg avec Yisselda et leurs deux enfants, Manfred et Yarmila. L'empire de Granbretanne n'est plus qu'une ombre ; l'Europe commence à se relever, le commerce et les échanges sont plus forts que jamais. Tout semble bien se passer mais la population de la Kamarg semble se détourner d'Hawkmoon. Elle l'accuse d'avoir trahi et tué le Comte Airain. Hawkmoon enquête et découvre que plusieurs personnes ont rencontré le fantôme du Comte Airain dans les marais.

Une nuit, Hawkmoon se rend dans les marais pour rencontrer le fantôme. Bien sûr, il rencontre le Comte Airain mais celui-ci est bien plus jeune. C'est comme si le Comte Airain avait été ramené d'une période du passé puis ensorcelé pour qu'il croit qu'Hawkmoon est son meurtrier. Hawkmoon persuade le fantôme de lui accorder une nouvelle rencontre la nuit suivante, bien que d'après la perspective du fantôme, le Comte Airain existe dans un monde de nuit éternelle.

La nuit suivante, Hawkmoon retrouve le 'fantôme' du Comte Airain, ainsi que les fantômes d'Oladahn, de Noblegent et de D'Averc. Tous parlent de leur mort au cours de divers incidents avant d'être ressuscités par un étrange oracle qui apparaît sous la forme d'une pyramide de cristal. Hawkmoon se souvient d'avoir entendu parler de ces 'incidents' mais il sait que ses amis ont survécu à ses dangers. Il suspecte qu'ils ont été enlevés au passé par cet oracle dans un but mystérieux. Ils se mettent d'accord pour questionner l'oracle ; Lorsqu'il apparaît, Hawkmoon se cache et le Comte Airain affirme avoir tué le Duc de Köln. L'oracle félicite le Comte et Hawkmoon reconnaît la voix au sein de la pyramide ; c'est celle du Baron Kalan de Vitall, le génie pervers du Ténébreux Empire, qui s'était apparemment suicidé plutôt que de participer à la réforme de Flana. Ils attaquent la pyramide mais celle-ci disparaît à travers les dimensions.

Hawkmoon, le Comte Airain, Noblegent Oladahn et D'Averc décident de rendre visite aux seules personnes capables de les aider – le Peuple des Ombres de Soryandum. Kalan les attaque par deux fois au cours de leur traversée, afin de les arrêter, et ses attaques renvoient Oladahn et D'Averc au temps auquel ils ont été enlevés. A Soryandum, le Peuple des Ombres construit une sphère de cristal capable de suivre la pyramide du sorcier. Kalan attaque de nouveau, cette fois-ci renvoyant Noblegent, mais Hawkmoon et le Comte Airain s'échappent dans la sphère et poursuivent Kalan dans les dimensions.

Ils réapparaissent à Londra, mais pas la Londra du présent. D'une manière ou d'une autre, Kalan est tombé sur une Londra différente, un écho de la véritable cité. La plupart des soldats de cet empire alternatif sont des 'fantômes' comme le Comte Airain, enlevés à leur réalité au moment même de leur mort et condamnés à une existence sombre et éternelle, un simple instant de leur vie correspondant à des mois ou des années. Dans la salle du trône, ils découvrent les héros et les monstres de l'Empire – Huon, Meliadus, Trott, Flana et tout les autres – tous sont issus de leur passé. Hawkmoon tendent une embuscade à Kalan et le questionnent. Le scientifique affirme que son plan initial était tout simplement de changer l'histoire, en utilisant la pyramide de cristal, d'effacer le triomphe d'Hawkmoon et de restaurer le Ténébreux Empire ; mais à chaque fois qu'il tentait de détruire Hawkmoon, le destin ne cessait de ramener le Duc de Köln. Hawkmoon est, d'une certaine manière, éternel. Le seul moyen pour se débarrasser d'Hawkmoon est de forcer l'un des autres serviteurs du Bâton Runique à le tuer ; c'est la raison pour laquelle Kalan a enlevé le Comte Airain et les autres. Kalan affirme également que s'ils le tuent, les cours du temps seront perturbés et le Multivers sera plongé dans le Chaos.

Leur interrogation est interrompue par l'allié de Kalan – Taragorm du Palais du Temps, qui échappa à la mort durant la Bataille de Londra en traversant le temps. Avec l'aide

de ses gardes, ils font prisonnier Hawkmoon et le Comte Airain et s'apprêtent à lancer un assaut transdimensionnel contre l'empire de Flana ; si Kalan et Taragorm ne peuvent changer le passé, ils peuvent au moins essayer de contrôler le futur. Ils torturent Hawkmoon et Airain ; Hawkmoon est d'accord pour se donner la mort s'ils libèrent Airain, mais le Comte, soudain prit de démence, accepte de tuer Hawkmoon s'ils lui épargnent la torture. Ce Comte Airain fut enlevé dans le passé ; il n'a connu Hawkmoon que depuis quelques semaines et n'a pas de réelle loyauté envers celui-ci. Quelle valeur a ce Germain pour lui ? Taragorm tend une épée vers le comte Airain –

– et le Comte frappe d'estoc le masque d'horloge de Taragorm. Le Chaos éclate dans la Londra alternative alors que les vents du temps hurlent. Le fait de tuer Taragorm a perturbé les changements délicats opérés dans le temps ; Hawkmoon se retrouve à la Bataille de Londra et s'efforce de sauver le Comte du lancier qui est supposé l'avoir tué. Le Comte survit à la bataille… et Hawkmoon se retrouve en Kamarg, cinq ans plus tard, la nuit où il est sensé avoir rencontré le fantôme du Comte Airain.

L'histoire est changée. Le comte Airain a survécu à la Bataille de Londra – mais Yisselda est morte.

Le futur est perdu.

Le Champion de Garathorm

Sept années se sont écoulées depuis la Bataille de Londra. Tandis que la Reine Flana reconstruit le Ténébreux Empire en quelque chose de plus juste et qu'un Comte Airain âgé et mélancolique gouverne la Kamarg, Hawkmoon sombre dans la folie. Il passe ses jours à étudier une maquette de la Bataille de Londra, rejouant celle-ci incessamment dans son esprit, cherchant la combinaison parfaite des tactiques et du destin qui auraient permis à Yisselda de survivre. Il ne se souvient plus du nom de ses enfants ; les années d'avant le temps altéré ressemblent à un rêve.

Alors que le Comte Airain se rend à Londra pour rendre visite à la Reine Flana, une étrangère fait son apparition au Château Airain. Elle se présente comme Katinka van Bak, une fine lame de renom. Elle affirme avoir rencontré une étrange armée en Ukranie, une armée de guerriers tous différents et pense avoir reconnu le poète philosophe Noblegent parmi leur nombre. Hawkmoon accepte de l'aider et tous deux font route vers l'est. Hawkmoon est dans un pauvre état au début de leur voyage, après des années passées à négliger sa santé, mais il recouvre bientôt toute sa force.

Dans les Montagnes Bulgares, ils rencontrent un homme du nom de Jhary-a-Conel, qui rappelle Oladahn à Hawkmoon. L'étranger les accompagne dans leur voyage et mentionne les autres incarnations de Hawkmoon. Finalement, ils atteignent l'entrée d'un tunnel dans les montagnes. Katinka et Jhary se retournent contre Hawkmoon et l'assomment. Ce dernier se réveille dans le corps d'une femme d'un autre monde – celui d'Ilian de Garathorm. Jhary explique que le tunnel est un portail entre les réalités ; Hawkmoon est l'incarnation du Champion Eternel dans son monde et Ilian est la championne du sien. Ils partagent le même esprit, aussi, lorsque Hawkmoon est amené au seuil de la mort, son esprit est transféré dans le corps d'Ilian. Son monde a été conquis par un envahisseur du nom d'Ymryl, lequel désirait Ilian, autrefois Princesse de Garathorm. Comme il ne put obtenir son obéissance, il détruisit son esprit par la torture et la sorcellerie. L'armée d'Ymryl est apparue du néant et se compose d'hommes de races et de groupes divers.

Le chat volant de Jhary joue les espions dans le camp d'Ymryl. Non seulement le commandant brutal de l'armée bigarrée possède une corne magique qui lui permet d'invoquer l'aide des forces de l'enfer, mais il est également conseiller par le Baron Kalan de Vitall. Ymryl affirme que son armée fut assemblée par son maître démon, Arioch, et demande que Kalan l'aide à invoquer le démon à Garathorm. Il semble que les troupes d'invasion, après avoir conquis la majorité de la paisible Garathorm, commencent à se quereller entre elles.

Ilian, Katinka et Jhary rallient le soutien des survivants de Garathorm et dérobent des armes et des lances-feu aux forces d'Ymryl. Au cour d'un raid, Ilian libère une prisonnière du camp ennemi, une prisonnière qui est arrivée à Garathorm en même temps que le Baron. C'est Yisselda du Château Airain, gardée en vie par Kalan afin de servir ses buts néfastes.

Pendant qu'Ymryl se bat contre ses anciens alliés, Ilian pourchasse le Baron Kalan. Le scientifique affirme être invulnérable, parce qu'il est lié, par le destin, à celui d'Hawkmoon ; seul Hawkmoon peut le tuer. Ilian partage l'âme d'Hawkmoon et est ainsi capable de pénétrer les défenses de Kalan et de le tuer. Cependant, la mort de Kalan perturbe la réalité, tout comme le fit la mort de Taragorm, et permet au démon Arioch d'entrer dans Garathorm – mais le démon est assailli par d'autres forces et ne peut se manifester

très longtemps. La perturbation dans le Multivers, causée par les expériences de Kalan et de Taragorm se résorbe maintenant que Kalan est mort. Le démon disparaît ; quelques instants plus tard, les pillards de l'armée bigarrée retournent dans leurs propre temps.

Il ne reste plus à Ilian qu'à utiliser le Joyau Noir, obtenu de la dépouille de Kalan, pour transférer son âme dans le corps d'Hawkmoon afin que celui-ci et Yisselda retournent au Château Airain.

Le Quête de Tanelorn

Le Comte Airain et Yisselda sont réunis, mais les enfants d'Hawkmoon et Yisselda sont toujours manquants. Si Yisselda a survécu aux changements du temps alors peut-être que Manfred et Yarmila ont aussi survécu. Hawkmoon décide de se rendre à Londra pour discuter avec les scientifiques de la Reine Flana, mais un visiteur arrive au Château Airain avant qu'il ne s'en aille. C'est Orland Fank, le serviteur du Bâton Runique. Fank est à la recherche d'information – le Bâton Runique a disparu du monde et il cherche à savoir où celui-ci s'en est allé !

Fank explique que les aventures d'Hawkmoon dans le monde de Garathorm n'étaient pas que le résultat des machinations de Kalan et de Taragorm. Les deux scientifiques n'ont fait que tirer avantage d'une instabilité sous-jacente dans la réalité. La Conjonction du Million de Sphères est proche, le temps où le destin du Multivers en entier est dans la balance. Fank pense que le Bâton Runique se trouve dans la mythique cité éternelle de Tanelorn. Tout comme la capture d'Yisselda a entraîné Hawkmoon sur les lieux de l'Amulette Rouge et que Bewchard l'a amené à l'Epée de l'Aurore dans Narleen, peut-être la quête de ses enfants va-t-elle l'amener au Bâton Runique.

Hawkmoon se rend en Granbretanne, en dépit de la suggestion de Fank de rechercher Tanelorn, mais au moment où il traverse le Pont d'Argent, il tombe dans une autre réalité. Il est brièvement menacé par un esprit portant le nom de l'Epée. Il rencontre de nouveau Jhary-a-Conel qui l'entraîne à bord d'un étrange navire voguant sur la mer du destin. Le navire transporte des héros originaires d'autres mondes et d'autres temps. Pas moins de quatre incarnations du Champion Eternel sont à bord – Hawkmoon, le Prince Corum de la Robe Ecarlate, Erekosë – et le seul champion capable de se souvenir de ses autres incarnations – Elric de Melniboné. Le mystérieux capitaine du vaisseau explique que la Conjonction du Million de Sphères est un temps de conflit entre la Loi et le Chaos, qui va déterminer leur pouvoir relatif au cours du prochain cycle du Multivers. Cette Conjonction est menacée par deux sorciers étrangers d'au-delà de la réalité. Seul le pouvoir combiné des Champions Eternels peut les vaincre.

Le navire jette l'ancre sur une île qui contient une ombre de la cité de Tanelorn, la demeure des deux sorciers. Les quatre Champions et leurs compagnons attaquent l'île et réussissent à contrôler l'esprit de l'un des sorciers. Les champions utilisent alors le pouvoir du sorcier pour combiner leur forme et devenir les Quatre qui sont Un. Dans cette forme terrible, ils détruisent le second sorcier.

Une fois les sorciers disparus, Hawkmoon et les survivants se retrouvent dans Tanelorn, la cité des possibilités changeantes et des portails. Erekosë disparaît pendant un instant et revient accompagné d'Oladahn des Montagnes Bulgares, qu'il a secouru de la mort. Tout le Multivers est accessible, depuis la cité, durant la Conjonction. Orland Fank fait son apparition ; ils retrouvent le Bâton Runique et Jehamia Cohnahlias. L'esprit de l'Epée est ici aussi – un esprit du Chaos lié au début du précédent Multivers pour servir la Loi et le Champion Eternel. Maintenant que ce cycle s'achève, l'esprit va disparaître, à moins que le Champion ne le préserve ; mais il a un plan. Il offre à Hawkmoon et Erekosë ce qu'ils désirent – dans le cas d'Hawkmoon, ses enfants, Noblegent et D'Averc – s'ils lui viennent en aide. L'esprit a eu de nombreuses formes dans beaucoup de mondes, tel que le Joyau Noir ou l'Epée Noire portée par Erekosë et Elric. Ces deux formes sont présentes et toutes deux contiennent un part du pouvoir de l'esprit.

Erekosë accepte d'aider l'esprit du Chaos et détruit la Balance Cosmique. L'esprit intègre l'Epée Noire et la Balance entre la Loi et le Chaos est détruite ; mais Hawkmoon utilise cette distraction pour détruire le Joyau Noir avec le Bâton Runique. L'esprit de l'Epée est anéanti, tout comme le Bâton Runique. Les principes cosmiques de la Loi et du Chaos, de la Justice et de la Peur disparaissent de la réalité. C'est maintenant aux hommes de choisir leur propre destin. Les dieux ont disparu.

Les compagnons quittent Tanelorn et se retrouvent sur le Pont d'Argent. La Conjonction est passée et le Champion Eternel peut se reposer en paix. Sous les traits d'Hawkmoon, accompagné de ses amis et de sa famille, il retourne au Château Airain.

Ainsi s'achève la nouvelle Légende de Hawkmoon.

INDEX

Nom du Personnage :

Nom du Joueur :

Culture d'Origine :

Région :

Profession :

Caractéristiques

Caractéristique	Score Actuel
FORce	
CONstitution	
DEXtérité	
TAIlle	
INTelligence	
POUvoir	
CHArisme	

Attributs

Attribut	Score Actuel
Actions de Combat	
Modificateur de Dommages	
Points de Destin	
Points de Concentration	
Mouvement	
Rang d'Action	
Réputation	

Compétences de Base

Compétence	Caractéristique(s)	Score Actuel
Acrobatie	DEX	
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR	
Canotage	FOR	
Chant	CHA	
Conduite	10+POU	
Connaissance (Animal)	INT	
Connaissance (Monde)	INT	
Connaissance (Plante)	INT	
Discrétion	10+DEX–TAI	
Endurance	40+CON+POU	
Equitation	DEX+POU	
Esquive	10+DEX–TAI	
Evaluer	INT	
Influence	10+CHA	
Lancer	DEX	
Passe-passe	DEX	
Perception	INT+POU	
Persévérance	40+CHA+POU	
Permiers Soins	INT	

Compétences d'Arme

Compétence	Caractéristique(s)	Score Actuel
Combat Rapproché	FOR+DEX	
A Distance	DEX	

Compétences Avancées

Compétence	Caractéristique(s)	Score Actuel

Armes de Combat Rapproché

Arme	Score de Compétence	Dommages	ENC	PA PV	Notes

Armes à Distance

Arme	Score de Compétence	Dommages	Portée	REC	ENC	PA PV

Localisations

D20	Localisation	Points d'Armure	Points de Vie
1–3	Jambe Droite		
4–6	Jambe Gauche		
7–9	Abdomen		
10–12	Poitrine		
13–15	Bras Droit		
16–18	Bras Gauche		
19–20	Tête		

Equipement

Objet	ENC	PA/PV	Notes

ENC Total :

Fatigue Actuelle :

Mutations

Mutation	Effet

Prouesses

Prouesse	Effet

Sortilèges

Sortilège	Critères	Temps d'Incantation	Traits	Effet


L'EUROPE DU TRAGIQUE MILLENAIRE
MER NORVEGIENNE
Shetlas
Orkneys
SCANDIE
Bothnie
Kerninsburg
Novgorod
MOSKOVIE
Shkarlan
Edenbough
GRANBRETANNE
EIRE
Skowse
Maester
Halapandur
YEL
Vitall
Kanbery
Londra
Kroiden
HOLLANDIA
DAHNMARK
Muscow
Chateau du Dieu Fou
VERS L'AMAREHK
Berlin
Gelderland
ETATS BELGES
Pont d'Argent
Karlay
Koln
Krahkov
VERS L'ASIACOMMUNISTA
Liege
GERMANIE
Zorvanemi
UKRANIE
NORMANDIA
Parye
FRANCE
WALDENSTEIN
CARPATHES
AQUITAINE
Lyon
SUISSE
Bazhel
OTRICHE
TCHEQUIE
Pont de la Vie
LYONNAIS
Valence
Bordeaux
Padova
PROVENCE
Milan
ROUMANIE
Saragossa
Aragon
Chateau Airain
KAMARG
Marshais
CATALANIA
SLAVIE
MER NOIRE
ESPANYA
MAGYARIE
CORSICA
ITALIA
S'avo
Sofyia
Islanbul
Mahdrid
Roma
SARDINIA
Ankara
Andalous
GRECE
Mernia
Athena
TURKIA
Sicilia
Oran
Alger
Tunis
Sparta
AFRIC
MER DU MILIEU
KYPRUS

Michael Moorcock's

HAWKMOON

Des siècles après le Tragique Millénaire, qui vit la Terre ravagée par les feux et les poisons, l'Europe est constituée d'une multitude de principautés qui se querellent, de forêts contaminées, hantées par des monstres, et de cités en ruines. De la terrible et lugubre île de Granbretanne, le Ténébreux Empire part à la conquête du monde. Ses légions aux masques de bêtes, équipées de lances-feu et d'ornithoptères, traversent le Pont d'Argent et déferlent sur la France. Si elle n'est pas arrêtée, la Folie des Granbretons consumera tout sur son passage.

Mais d'autres puissances existent dans ce monde étrange - des artefacts au pouvoir ancien, des créatures nées du chaos du Tragique Millénaire et des mystères qui vont bien au delà de la compréhension. Le Bâton Runique, qui d'après la légende contrôle le destin, est la plus mystérieuse de ces puissances. Ceux qui prêtent serment sur celui-ci deviennent les instigateurs de la destinée et sont marqués par la tragédie. Parfois, le Bâton Runique choisit ses Champions, manipulant les évènements pour les placer là où ils servent ses desseins.

L'affrontement entre les puissances est imminent. Les héros choisis par le destin vont devoir se dresser contre la Granbretanne.

Créer votre personnage. Choisissez votre arme. Acceptez votre destinée.

ISBN 978-1-907218-04-0

9 781907 218040

€ 29.99

MONGOOSE PUBLISHING